Tot.315

nVIDIA公开高性能掌机 · 3DS《口袋妖怪X/Y》10月发售

游戏机实用技术

ULTRA CONSOLE GAME



前线狙击

闪电归来 最终幻想XIII

行尸走肉 生存本能

黑暗之魂II/海贼无双2

死亡空间3/王国之心 HD 1.5 ReMIX

命运石之门 线形拘束的树状图

特快专递

AKB1/149 恋爱总选举

攻略透解

真 · 北斗无双

全面解析+实用心得+全成就/白金指南

幻想生活

系统详解+12大职业分析

研究中心

如龙5 圆梦之人

2012我们的选择

2012年度TV GAME大赏媒体评选揭晓

2012年度最佳游戏中国媒体评选活动 TV GAME 大赏 媒体评选

– 特别企划 –

THQ：倒下的玩具总部

缅怀倒下的战士——我们的THQ情结

2013.2A 定价：RMB 14.00

ISSN 1008-0600

03>

Gamehalo 如龙5 黑道的自我修养/灵魂献祭 试玩影像

特别收录 PS全明星大乱斗 连技教室 | 玩家自制爆笑视频 COD STYLE & 马里奥战争

新作影像 鬼泣DMC | 死亡空间3 | 火影忍者 疾风传 终极忍者风暴3 | 生化奇兵 无限

本期赠品

鬼泣DMC 精美海报+Gamehalo高清光盘

浩瀚宇宙蕴藏着丰富的资源
在利益熏心的太空时代
唯有财富与战争才是最高目的

厮杀！掠夺！



514废墟
Dust 514

机种：PS3/PSV
发行：CCP Games
类型：主视角射击
发售日：2013年内

CONTENTS







总第315期

2A

COVER STAFF

封面用图：《光环 4》
封面设计：一刀

© 2012 Microsoft Corporation. All Rights Reserved.













新闻资讯

游戏情报站 16
黄金眼 21
排行榜 22
前线狙击 24
- 黑暗之魂 II 24
- 海贼无双 2 28
- 行尸走肉 生存本能 30
- 死亡空间 3 32
- 闪电归来 最终幻想 X III 34
- 王国之心 HD 1.5 ReMIX 36
- 命运石之门 线形拘束的树状图 38

新作短波 40

实用技术

攻略透解 43
- 幻想生活 43
- 真·北斗无双 50

研究中心 58
- 如龙5 圆梦之人 58

游戏进行时 71
VITA命 72
3DS应援团 74
软硬兼施SP 77
特快专递 80
- AKB1/149 恋爱总选举 80

游戏文化

魅女秀 83
特别企划 84
多边共享 96
中国力量 98
自由谈 101
指尖方圆 104
邪魔院 106
猎人训练营 107
达人来了 108





读编交流

读编往来 110
小编寄语 116
发售表 118
游风艺苑 120

更多游戏书刊请访问：www.ucg.cn

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。

收藏者：

收藏日期：

郑重声明

本刊内所刊载的游戏画面及相关版权均属该游戏版权持有人所有，本刊的版面、文章、插图版权均属游戏机实用技术杂志社所有，未经本刊同意或授权，任何单位和个人不得以任何方式转载和引用本刊内容，一经发现，本刊将根据《中华人民共和国著作权法》、《中华人民共和国著作权法实施条例》和《最高人民法院关于审理涉及计算机网络著作权纠纷案件适用法律若干问题的解释》等有关规定，向其追偿本刊因遭受侵权而带来的所有损失。

投稿须知

1.文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，本刊不予承担任何责任。

2.独家授权——对本刊采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权本刊以任何形式使用、编辑、修改此稿件，本刊不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。

3.凡向本刊投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以本刊收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成本刊或其他刊物、媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。

游戏索引

本期所出现的游戏按汉语拼音排序如下

3DS

幻想生活	21 43
乐高城市 卧底	42

PS3

PS 全明星大乱斗	光盘
超时空要塞 30 连接银河的歌声	41
古墓丽影	光盘
鬼泣 DMC	光盘
海贼无双 2	28 光盘
黑暗之魂 Ⅱ	24
火影忍者 疾风传 终极忍者风暴 3	光盘
极品飞车 新・最高通缉	光盘
命运石之门 线形拘束的树状图	38
乔乔的奇妙冒险 全明星大乱斗	光盘
如龙 5 圆梦之人	58 光盘
瑞奇与叮当 全线突击	21
闪电归来 最终幻想Ⅹ Ⅲ	34
神的模式	42
生化奇兵 无限	光盘
死亡空间 3	32 光盘
王国之心 HD 1.5 ReMIX	36
无间龙头	光盘
行尸走肉 生存本能	30
异形 殖民陆战队	光盘
真・北斗无双	50

PSP

AKB1/149 恋爱总选举	80
海贼王 冒险的黎明	71
奥特曼 全明星编年史	40

PSV

AKB1/149 恋爱总选举	80
Chronovolt	21
海贼无双 2	28 光盘
灵魂献祭	光盘
瑞奇与叮当 全线突击	21
限界凸骑 怪物卡片对决	光盘
箱！ OPEN ME	21

Wii U

乐高城市 卧底	42
异形 殖民陆战队	光盘

X360

古墓丽影	光盘
鬼泣 DMC	光盘
海贼无双 2	28
黑暗之魂 Ⅱ	24
火影忍者 疾风传 终极忍者风暴 3	光盘
极品飞车 新・最高通缉	光盘
命运石之门 线形拘束的树状图	38
闪电归来 最终幻想Ⅹ Ⅲ	34
神的模式	42
生化奇兵 无限	光盘
死亡空间 3	32 光盘
无间龙头	光盘
行尸走肉 生存本能	30
异形 殖民陆战队	光盘
真・北斗无双	50

Gamehalo

本期光盘精选内容

游戏试玩



灵魂献祭
试玩版演示

游戏试玩



如龙5
黑道的自我修养

特别收录



PS全明星大乱斗 连技教室

特别提示：本光盘中所收录的720p高清影像请使用电脑观看
如需使用PS3等设备观看请将高清文件拷入U盘中使用

游戏试玩

魔法世界的生存法则
灵魂献祭
试玩版演示
如龙5
黑道的自我修养

特别收录

PS全明星大乱斗
连技教室
COD STYLE
爆笑MV
马里奥战争
真人演绎爆笑同人微电影
国产ACT精品
雨血前传 蜃楼
宣传影像

新作影像集锦

海贼无双2
死亡空间3
鬼泣DMC
火影忍者 疾风传 终极忍者风暴3
乔乔奇妙的冒险 全明星大乱斗
异形 殖民陆战队
生化奇兵 无限
极品飞车 新・最高通缉（新DLC）
无间龙头（新DLC）
古墓丽影

热血最强

鬼泣3 特别版
全程禁冷DMD难度双S（上）（标清）

电影前线

悲惨世界/超级魔术师
了不起的盖茨比/痛苦与收获

ENDING SONG

限界凸骑 怪物卡片对决 OP

本期光盘特别附赠
UCG314游风艺苑作品



海贼无双2



乔乔奇妙的冒险 全明星大乱斗



死亡空间3

征集音乐啦

向全国玩家征集动听的GAMEHALO菜单音乐。只要您投递过来的音乐被我们采纳，我们会在当期的菜单目录上注明该音乐的详细信息以及推荐者的姓名，以资鼓励。希望大家参与进来，一起携手打造更加精彩的GAMEHALO!

特别说明

Gamehalo DVD全面升级
画面比例调整为
16：9 宽屏显示
建议您采用宽屏电视观看
并选择满屏拉伸模式
以便获得最佳的视觉体验

ENDING SONG



限界凸骑 怪物卡片对决 OP

特别收录



国产ACT精品
雨血前传 蜃楼
宣传影像

电影前线



了不起的盖茨比

信息条说明

本刊将内文中所介绍的游戏的基本情况都集中在信息条中，说明如下：

①真・北斗无双		Koei Tecmo ②	动作 ③
④多机种	真・北斗无双 ⑤		日版 ⑥
	2012年12月20日 ⑦	1~8人 ⑧	7800日元 ⑨
	对应机种为PS3/X360 ⑩	⑪对应玩家年龄：17岁以上	

1.游戏译名 2.发行公司 3.游戏类型 4.对应机种，这里使用了缩写，关于缩写的解释，请见本页 5.游戏原名 6.发售地区 7.发售时间 8.游戏人数 9.售价 10.多平台对应机种，以及其他周边备注信息 11.对应玩家年龄

机种说明

本刊中所出现的游戏机种名称多为其缩写，各游戏机名称缩写解释如下：

3DS	Nintendo公司出品
ARC	ARCADE，街机
DC	Dreamcast，SEGA公司出品
FC	Family Computer，Nintendo公司出品
GBA	Gameboy Advance，Nintendo公司出品
NDS	Nintendo Dual Screen，Nintendo公司出品
PS	PlayStation，SCE公司出品
PS2	PlayStation 2，SCE公司出品
PS3	PlayStation 3，SCE公司出品
PSP	PlayStation Portable，SCE公司出品
PSV	PlayStation Vita，SCE公司出品
SFC	Super Family Computer，Nintendo公司出品
SS	SEGA Saturn，SEGA公司出品
Wii	Nintendo公司出品
Xbox	Microsoft公司出品
X360	Xbox 360，Microsoft公司出品

主　　管：甘肃省科学技术协会
出　　版：游戏机实用技术杂志社
通信地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱(730000)
电话/传真：0931-8668378 8659190 8496387
电子邮箱：ucg@ucg.cn
广告邮箱：ad@ucg.cn

总 顾 问：李子奇
总　　编：司　马
编辑部主任：王　义
印务总监：肖明友

执行主编：王伊浩
责任编辑：王　梓
责编助理：马　骏
宋　恺

编　委：冯　健
王锐愚
衣山川
江　浩

发行总代理：北京金孔雀期刊发行有限责任公司
广告总代理：北京三立传媒广告有限公司
广告热线：010-67675174 67675434
组　　版：深圳市正方图文设计有限公司
印　　刷：深圳中华商务联合印刷有限公司

国际标准刊号：ISSN 1008-0600
国内统一刊号：CN62-1137/TN
订　　阅：全国各地邮政局
邮发代号：54-98
出版日期：2013年2月1日
定　　价：人民币14.00元

TV GAME大赏

2012年度最佳游戏中国媒体评选活动

年关已至，盛事上场，游界大奖，诚邀共赏。不知不觉，TV GAME 游戏大赏就已经迎来了六岁生日，在众多玩家与读者们的关注和参与下，这项活动仍然茁壮地成长着，靠着玩家用为自己心仪的游戏所作的投票来滋养，并结出的累累果实作为活动礼物回到玩家们手中。

随着 2013 年的到来，本次活动也迎来了截止日，相信各位玩家早已经为自己喜欢的游戏投下了神圣的一票，因为无论是网络投票还是寄送回函都是一片盛况。目前选票计算和抽奖结果统计正在紧张地进行中，与此同时，经过了严谨的挑选和慎重的考虑，全体编辑再三讨论后终于评选出了本年度的媒体评选大赏。

沿袭以往，本次评选分为“玩家评选部分”和“媒体评选部分”两大部分，《游戏机实用技术》和《掌机王SP》两大国内专业电视游戏媒体全体编辑评选出的“2012 年度 TV GAME 大赏（媒体部分）”现在就为大家揭晓，而所有读者通过回函以及网络投票选出的玩家评选部分结果以及中奖名单则会在《游戏机实用技术》总 316 · 317 期春节合刊（2013 年 2 月 B · 3 月 A），即下期公布。

本次评选的媒体大奖仍然分为“年度十佳游戏”、按游戏机种选择的最佳游戏和以突显游戏特色为目标的“分类大赏”三部分，每一个奖项均经过全体编辑的仔细挑选和讨论，以确保奖项的客观公正和专业程度均令人信服。在今年，作为经典系列的最新作品，《光环 4》以优秀的制作水平和无可比拟的人气夺得了 2012 年年度游戏的头衔，紧随在其后的又是哪些优秀的佳作呢？请随我们一起来看一看媒体评选部分的精彩内容吧！

主办媒体：游戏机实用技术 掌机王SP UCG.CN



光环4 伟大游戏的全新起点

Halo 4

X360

在游戏界并不漫长的历史上，我们看到过太多的游戏系列。虽然其中不乏传承至今的经典名作，但更多的是因为狗尾续貂而逐渐消失的名字。就算是在那些耳熟能详的系列作品里，也不乏想被厂商和玩家遗忘的黑历史。相比之下，像《光环》这种代代精品的游戏系列，只有用“伟大”才足以形容其品质。

11 年前《光环》的诞生，不仅改变了 FPS 的历史，而且一举改变了业界形势。在《光环》之前，FPS 是一个只属于 PC 平台的游戏类型，几乎所有的玩家都认为键鼠才是 FPS 的标配。而《光环》的出现打破了这一局面，它以其独具匠心的设计让主机玩家充分体验到 FPS 的乐趣，为 FPS 日后在主机平台的流行奠定了基础。而《光环》那波澜壮阔的剧情更吸引无数玩家从此死心塌地追随士官长，彻底让 Halo 变成了一种流行文化。

如今 FPS 已经成为主机平台最热门的游戏类型，并诞生了千万级的怪物大作。作为主机平台 FPS 引路人的“《光环》系列”，在《光环 3》于 2007 年发售之后，却迟迟不见《光环 4》的踪影，让万千粉丝望穿秋水。作为《光环 4》开发商的 343 工作室，承载着比一般厂商开发名作续篇时的更大的压力。一方面是因为“《光环》系列”名气太大、起点太高(注)，另一方面则是因为之前的三部曲都是由 Bungie 开发的。可以想像，当《光环 4》摆在 Bungie 的粉丝面前时，他们一定会用最挑剔的眼光来看待这个取代了他们心中大神的家伙。

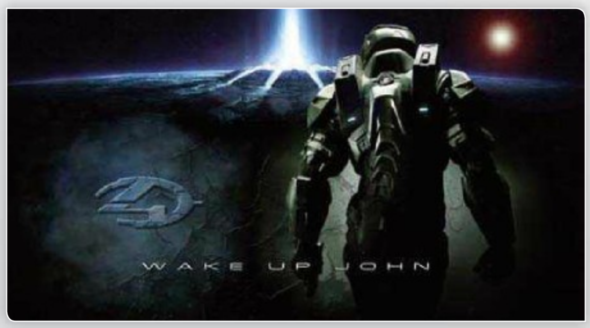
343 工作室为《光环 4》带来的最直观的进化点，毫无疑问就是游戏画面。游戏发售前的宣传片和实机演示画面都令从 Bungie 时代走过来的玩家震惊无比。343 用实际行动证明，在保持宏大场景的前提下，游戏画面依然可以做得精致，采用全新引擎制作的《光环 4》已经足以和同时期的任何大作在画面上一较高低。

作为新故事的开端，在《光环 4》中将会出现新的敌人和新的装备，这又是一个巨大的挑战。此前于“《光环》系列”中登场的敌人种类虽然不多，但在实战中配合各种武器和载具后有丰富的变化，令系列单机流程的挑战性始终位于同类游戏顶端。《光环 4》新增的普罗米修斯势力带来了骑士、哨兵、爬虫等新型敌人，其攻击方式和战术配合与过去的敌人完全不同，再加上依然健在的星盟兵种，使得流程变化更加丰富。

多人游戏方面，《光环 4》继承了系列之前作品的优良传统，自创地图、日常挑战等独有要素被保留下来并发扬光大。联机对抗模式更照顾新手，通过分日、周、月更新的挑战来吸引玩家，并有数量庞大的自定义内容等待玩家解锁。全新的斯巴达任务则提供了玩家以联机对抗装备来挑战电脑 AI 的机会，支持 4 人合作。

《光环 4》与 Smart Glass 的联动同样值得关注。Halo Waypoint 过去曾让玩家大开眼界，随着《战地》、《COD》纷纷引入类似的服务，一贯领先的《光环》借助 Smart Glass 再次进化。如今微软在手机平台力推 Xbox LIVE 服务，《光环 4》也率先跟进。不论是 Windows Phone、安卓还是 iOS，只需下载对应的免费程序，就可以摇身变为 X360 的控制器，并随时查看自己在《光环 4》中的各项数据。考虑到 Smart Glass 在 2012 年末才登场，未来还有广阔的发展空间。

如今 X360 已经进入第 7 个年头，如果微软的下一代主机真的在 E3 2013 上公布，那么《光环 4》有可能是士官长在 X360 上的告别之作。作为 X360 末期之作的《光环 4》能有如此大的进化，不管是微软的魄力还是 343 工作室的实力都令人钦佩。很难想像《光环 5》在下一代主机上还能有怎样的进步，让我们拭目以待！ **【点评人：纱迦】**



注：《光环 3》是目前高清平台销量最高的独占游戏，不算随 Kinect 赠送的《Kinect 大冒险》。

2012 TV GAME 年度十佳

COD 黑暗行动 II

Call of Duty : Black Ops II

X360 PS3

主视角射击游戏叙事新高峰



一旦生活的支柱被摧毁，在陷入无尽的痛苦漩涡后，你会选择怎样的新生？对于梅南德斯来说，妹妹约瑟芬娜就是支撑他生存的动力，但约瑟芬娜始终没有得到老天的眷顾，命运多舛的她在孩提时代就因意外而惨遭毁容，这也使梅南德斯对美国人恨之入骨，而曾经导致梅南德斯失去右目的梅森与伍兹一行在尼加拉瓜行动中，一颗投偏的手雷彻底夺去了这名本应绽放的花季少女的生命。虽然这是一场意外，但这不仅加深了梅南德斯对美国以及梅森和伍兹的憎恨，更加使其仅余的人性彻底泯灭，从此成为一个象征着毁灭与破坏的恶魔。

一晃二十余载，梅南德斯已变成一个世界头号恐怖分子，当年投出手雷的伍兹在梅南德斯的报复下失去了双腿，好搭档梅森也早已被自己错手杀死，而父辈种下的因，成为子孙今天的果，虽然大卫・梅森最终竭力制服了梅南德斯，但这却无法挽回好战友哈珀的死以及美国全数无人驾驶军备被破坏的事实。当复仇夙愿已经完成，推动梅南德斯人生的动力也最终枯竭，越狱而逃的他杀死了仅存在世上惟一与他恩怨交织的伍兹后，他来到了约瑟芬娜的坟前，用自燃的方式结束了他的一生，当兄妹二人终将团聚时，世界却只残留下了一片混沌……

这是本作最坏的结局，也是笔者最满意的结局，本作的剧情设计得颇有深度，纵观之前几作《COD》，没有哪一作能将反派塑造得如此有魅力，战役模式设计了过去与现在两条时间线，随着游戏的推进，两条时间线会很好地交汇融合，而且玩家在游戏过程中的各种关键选择会导致剧情走向的细微变化，打破了系列战役模式“一本道”的传统，新增的挑战模式也使耐玩度有所提高。当然，系列一贯足以媲美好莱坞大片的场面依旧火爆非常，在“未来战争”的烘托下整体氛围甚至有更上一层楼的感觉。

除了震撼的单机战役外，这次登场的T组名产丧尸模式堪称历代最强，一张地图有多种玩法。迁途模式完全则舍弃了先前作品在小地形中来回跑的玩法，而且庞大的地图中到处有组装合成的部件等待玩家寻找，新加入的存枪、存钱的设定也亮点十足，而且还有解法要求截然不同的彩蛋设定，乐趣十足。而能让游戏玩上一整年的多人模式虽然有地图太小、重生点不合理等小瑕疵，还有换汤不换药的连杀系统下催生的恼人蹲点，但总的来说瑕不掩瑜，因此同样不容错过。

毫无疑问本作是一款优秀的作品，但惟一留给玩家的疑问是，让玩家日趋审美疲劳的“《COD》系列”下一作还能有怎样的进化？

【点评人：伽蓝】

2012 TV GAME 年度十佳

刺客信条 III

Assassin's Creed III

X360 PS3

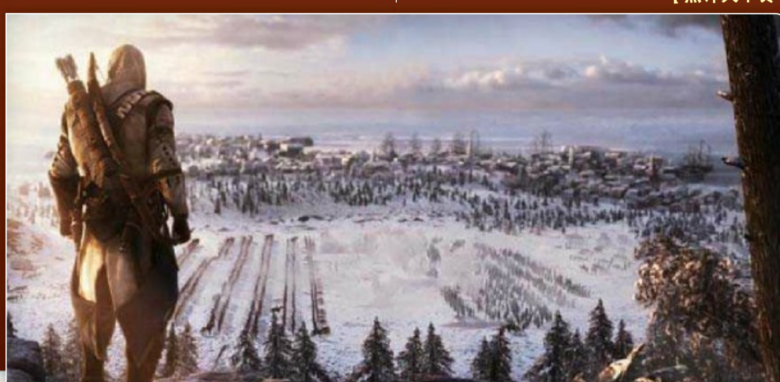
见证美洲大陆历史性时刻

早在《刺客信条Ⅲ》发售前，本作就已经创下了诸多的“史上之最”：“史上最受瞩目的一作《刺客信条》”、“史上内容最多的一作《刺客信条》”等等，这些一个个极具吸引力的“史上”将育碧最高预订纪录华丽翻倍。那么，是什么让如此多的玩家早早就打定要购买本作的主意呢？最直接的原因肯定是育碧对本作的重视与出色的宣传，不过从根本上说，必然是游戏本身拥有过硬素质，制作小组拥有良好的口碑，这才能让厂商在宣传造势的过程中显得更有底气。

每一作《刺客信条》都会发生在某个国家或区域的特殊历史时期，重温那个时期的标志性事件，还原当时具有代表性的城镇风格与人文风貌。三代将背景选为美国革命，见证一个新国度的独立，使得整个游戏犹如史诗一般。有了事件，还要有经历事件的英雄刺客，于是一位崭新的混血刺客——康纳出现在了我们的面前，由于其是英国人与美洲原住民的后裔，这充满矛盾的身分背景使得他在参与到这场革命中时必须持有坚定的立场，最终他决定拿起战斧，辅助华盛顿，站在维护人民利益的一方。

回头看看系列的历代作品，不难发现每款作品中都有改变程度远远超过“调整”的创新，就算是对系列了解有限的玩家，也能看得出来如今的《刺客》在各个方面都甩下2007年11月发售的初代一大截。自二代开始，正统续作每年一作，粉丝们从来就不必经历那种望眼欲穿的痛苦等待。由于采用了育碧全新的AnvilNext引擎，三代中增加的新要素多到了让人震撼的级别，共有五个工作室参与到了《刺客信条Ⅲ》的开发中，开发人员的数量达到数百人，而这些开发人员每天都在为本作制作新内容。新要素中，当属狩猎系统和海战部分表现最为抢眼。狩猎系统将生机勃勃的美洲大陆展现得淋漓尽致，玩家甚至可以暂时忘掉自己当前的主线任务，凭着一身优秀的刺客本领积极投身于狩猎拓荒大业，再利用农场贸易系统将获得的珍贵素材销售给各地出价最高的商人，赚取可观的收入。海战部分的引入可能是大多数玩家并未预料到的，这就像系列当初决定于《兄弟会》中制作新颖的多人模式那样，是以往作品很少涉及或近乎空白的内容。虽说是初次涉水，本作的海战部分依旧做得非常出色，玩家在航行的过程中要考虑到风浪等天气因素，而战斗则又分为重火力击沉和破坏船帆后登船两种战略。

由于本作所包含的内容空前庞大，新要素不计其数，系列老玩家肯定不能错过这个见证大变革的机会，而对于新玩家来说，这绝对是加入到系列中来的最佳时机。【点评人：铃】



2012 TV GAME 年度十佳

生化危机 6

Biohazard 6

X360 PS3

与生化恐怖的斗争从未结束

在《生化危机》系列”走过的十几年路程里，给人们留下深刻印象的，除了游戏本身的优秀素质，还有那些令人难以忘怀的英雄角色。如今系列正统续作已经来到六代，每款作品都承载了玩家深深的感情。

六代主线可以选用的主角多达七位，属于系列空前的豪华阵容，玩家可以在同一款作品中控制里昂、艾达、克里斯、雪莉、杰克、皮尔斯、海伦娜七人，全新的 CROSS OVER 系统将主角们所经历的故事进行交错互动，制造了不少令玩家热泪盈眶的场面。在雪莉的新形象公布之前，很少有人会想到她会这么快与里昂并肩作战，但稍事斟酌后发现这一切都在情理之中，毕竟时间从未停止过流逝，岁月总是在无情地夺走人们的青春，让人们经受磨练。我们喜爱的昔日英雄们已经老去，与生化恐怖的斗争并未结束，但值得庆幸的是，即使老一辈英雄们在这场战斗中露出疲态，但新人们已经在不经意中成长了起来，早已做好了从前辈们手中接过接力棒的准备。成长为特工的雪莉和威斯克之子杰克，将会成为玩家们心中新一代的“金童玉女”。

凡是用心玩过本作的玩家，都能从细节中品味出老卡的诚意。六代的剧情演绎走的是大片路线，大量即死 QTE 增加了战斗的紧张感，众多载具驾驶桥段的引入强化了临场感与游戏体验，给玩家献上了一场全球反生化恐怖行动的视听盛宴。五代中所强调的联机合作要素在本作中得到了巩固与加强，每条路线中随处可见两位角色分开的场景，而且大部分情况下搭档之间都要相互照应，这种险恶而具有挑战性的场面肯定要与好友一同战斗才会更加刺激。

说到近几年的《生化》，佣兵模式是又一个不能被忘却的话题。相比于故事模式，有为数不少的玩家是在佣兵模式中投入了更多的游戏时间与精力。从挑战高评价到全地图清版，再到达成全连并冲击佣兵排行榜，《生化危机》的佣兵团队正在不断壮大，佣兵已经逐步发展成为系列的标志性模式之一。至于本作全新的 AGENT HUNT 模式，则是为系列的变革提供了新的思路，只要官方肯用心完善，它将会成为第二个可以独当一面的特色模式。【点评人：铃】



2012 TV GAME 年度十佳

边境之地 2

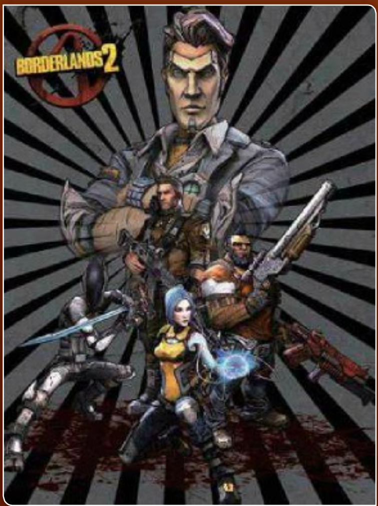
Borderlands 2

X360 PS3

打怪刷宝的最高杰作

2009 年，一款由 GearBox Software 开发，2K Games 发行，名为《边境之地》的原创作品出现在人们的视线之中，这款科幻题材的射击作品让不少玩家认识到，原来射击游戏还可以拥有如此丰富的 RPG 要素，角色育成、风格各异的敌人、多人联机合作，再加上类似“《暗黑破坏神》系列”的打怪刷宝要素，使本作渐渐打响了自己的名号。时隔 3 年，《边境之地 2》在粉丝的期待下发售，此时游戏俨然已成为千万级游戏系列，在 2012 年度国外各大游戏网站的评选中都获得了很高的评价。

由于前作的剧情受到了玩家的诟病，因此本作针对剧情进行了强化，但本作的剧情并没有另开新篇，而是直接紧跟前作的故事，并塑造了一个极具特点的反派角色 Handsome Jack（帅哥杰克），在帅哥杰克统治下潘多拉星球早已怨声载道，少数顽强的人们一直在找寻推翻其统治的方式而成立了反叛军，这种矛盾引出的一波三折剧情要比前作平淡的寻找宝藏精彩得多，而且前作 4 名财宝猎人都以主要 NPC 的形式重新回归，因此玩过前作的玩家可以从昔日操控的角色身上找到亲切感。新的 4 名财宝猎人虽然角色定位与设计思路基本传承于前作，但技能树系统可供选择的分支更多，因此配搭时多样性更强，由此衍生的角色玩法也更加丰富。本作的场景与怪物总数翻了好几番，场景不再像以往一样单调重复，绿洲、机械城市、雪原等多彩的场景让人目不暇接，而且各系敌人的变种更多，打法也不尽相同，使得整个冒险过程都充满着新鲜感。加上极其厚道的主线以及超过 100 个的支线任务，足以谋杀玩家大量的时间，如果玩家有志同道合的好机友一同游玩，游戏的乐趣将成倍地增长，因此请务必进行联机游戏，体验游戏的真正乐趣。



而“《边境之地》系列”最吸引人的地方，莫过于游戏的刷宝系统，玩过角色扮演游戏的玩家都知道装备的重要性，那么在“射击角色扮演游戏”中，最重要的莫过于获得一把强力的枪械，当游戏中遇到卡关的情况时，玩家往往会开始去寻找更好的武器，当玩家花费功夫完成支线或开启宝箱幸运地得到强力装备时，再回头看当初阻挡去路的 BOSS 会发现他是如此不堪一击，这种通过努力完成目标的乐趣不言而喻。在每场战斗过后，玩家永远不知道怪物身上会掉落出什么意想不到的装备，这种不确定性很好地满足了玩家的“刷宝”心理，而且本作的武器的部件分得很细，即使是同一把枪械也有十几二十种不同的细节差异，加上职业模组、手雷模组等，足以让玩家为刷出一身强力装备奉献大量时间。对于这样一款既耐玩又欢乐的游戏，你还在犹豫什么？赶紧拉上机友投身潘多拉星球吧！相信你也将与我一样沉迷其中。【点评人：伽蓝】

2012 TV GAME 年度十佳

马克斯·佩恩 3

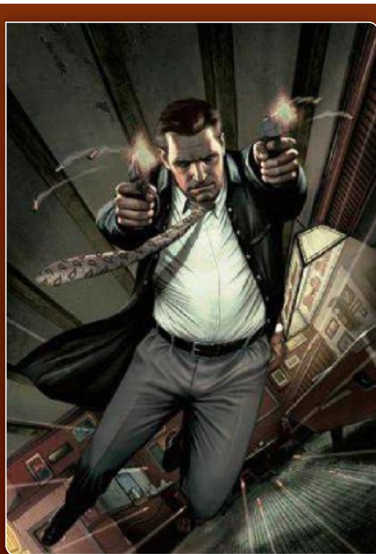
Max Payne 3

X360 PS3

子弹、酒精、男人、挑战

马克斯·佩恩（Max Payne），这个名字谐音为“Max Pain”，意思为“极致的痛苦”，也许从一开始就注定了他是一位悲情英雄。即便时隔数年，其带着发白的鬓角与满是皱纹的脸庞重新上阵，也无法掩埋其内心深处的一丝泪痕。岁月、光头、酗酒已经让这个昔日枪神显得颓废不堪。在玩家对其造型产生质疑的时候，Rockstar 恰恰是利用这种反差，将其作为噱头吊足了玩家胃口。Max Payne 作为一个从青年到大叔蜕变的男人，到底要承受多少，一切将在游戏中揭晓。Rockstar 的游戏一项以擅长塑造一种独特的文化灵魂而闻名，马克斯·佩恩代表了一种美国个人英雄主义的延续，游戏从头到尾玩家都可以听到这位孤胆英雄孤独的叙述。这种方式更加易于角色倾诉释放内心的情感，如果玩家可以静下心来细细品味佩恩的每一句话，相信可以对游戏有另一种全新的理解。

子弹时间早已是如今各个娱乐领域早已用滥的喧哗表现手法，然而在经过 Rockstar 的重新包装后这一表现方式被重新定位，子弹出膛时的张狂表现，弹道之间的痕迹穿梭，弹入肉体的淋漓尽致。这三点汇聚形成了一种美妙的时刻，让射击这一理念得到了重新的升华。让玩家明白爱上射击这一过程，原来可以如此简单。



不知已有多久玩家没有体会到“硬派”这个词汇带来的含义。犹记得儿时插入卡槽的卡带，投入的一枚枚硬币，那时我们不知接关为何物，如果想将游戏通关，就需要靠着不断地重复苦练将游戏从头到尾打下去。《马克斯·佩恩 3》的不接关模式可能会被认为是一种有些苛刻的设定，却纵使像笔者这样的玩家不断挑战将其完成。握着手柄时手上的汗水，时刻盯着屏幕不放的双眼，通关以后大肆庆祝的表情，在那一刻仿佛都找了回来。

主线流程值得一遍一遍去挑战回味，网战部分则将子弹时间内容与丰富的技能要素贯穿在整个模式之中，技巧、头脑、反映、战略都在游戏的网战部分被再次释放，在投入大量时间的同时收获到翻倍的喜悦，足矣。

我们总是用“在世俗中重新找到希望更容易看到曙光”，来鼓励那些走入人生低潮的人们，不知道这个系列是否会就此终结，只是下一次，希望这个悲情英雄能从黑暗中走出来，重新抬起头，找到真正属于自己的归属。

【点评人：华尔兹】

2012 TV GAME 年度十佳

质量效应 3

Mass Effect 3

X360 PS3

轮回终结，宇宙新生

2012 年是好几个经典系列作品迎来系列第三作的年头，而按照习惯，如果作品中的故事和前两作有关联，那在系列第三作就会迎来一个真正意义上的大结局。这对于《质量效应》系列”来说，则意味着作为实实在在的威胁而一直在故事中阴魂不散的收割者终于要延续大收割的轮回，对宇宙中所有的智慧有机种族展开进攻。在前两作和许多周边产品故事中累积的冲突与矛盾终于都在这一刻爆发，于是，我们毫不意外地发现地球在收割者的突袭中几乎全面沦陷，而心系家园安危的谢帕德指挥官却不得不乘着诺曼底号冲出大气层，去整个宇宙的中心向神堡求援。

无论是故事发展、剧情表现还是战斗系统，《质量效应 3》都到达了系列的新高度，加上之前两作和 DLC 中的不同选择对后续剧情的影响，足以令玩家们都获得一段独属于自己的游戏剧情经历。惟一算得上可惜的是，本作的故事结局没能延续这一特点，玩家能够选择的结局基本上只有三个，而且都和玩家之前的选择关系不大，没法营造出足够的史诗感，也令继承了前两作存档的玩家感到有些失望。虽然白璧微瑕让本作没能成为本年度最伟大的游戏，但却足以证明自身所拥有的发展潜力。

游戏更改了战斗系统的细节，使得动作感更强，玩家甚至无需开启会停顿时间的技能环界面也可以方便而流畅地进行战斗。敌人类型的增多，BOSS 战的变化多端使得游戏过程更有乐趣。新加入的银河备战度则与故事本身严密挂钩，甚至还关系到游戏最终结局的变化。不过这一切都比不上故事中同伴们的生离死别，哪怕有继承存档，许多选择的后续影响还是会让玩家们熟悉的角色为了战胜收割者而壮烈牺牲，这些死亡并不如行星战场上的士兵们被收割者激光焚毁时惨烈，却很好地提醒了我们，在这场战斗中所付出的代价有多惨重。

比起故事正篇，游戏新加入的多人游戏模式则实验性更浓，玩家能够扮演银河系中的各个智慧种族的士兵来与克鲁伯斯、收割者、桀斯还有后来在 DLC 中登场的收集者战斗，这从另一个侧面印证了本作的辉煌。虽然三部曲已经终结，但我们仍会热切地期待着续作带来的精彩故事，并期待着谢帕德指挥官的归来。【点评人：稀饭】



如龙5 圆梦之人

龙が如く5 梦、叶えし者

PS3

极道之龙、圆玩家之梦

2011年的《如龙 终焉》让不少玩家大跌眼镜，虽说生不逢时的题材令发售日期大幅延迟，但导致该作失败的真正原因却来自游戏内在的品质，叫人不得不怀疑是否该作真的会成为《如龙》的终焉。庆幸的是，时隔一年之后，我们熟悉的那个《如龙》载着正统续作的名冠又回来了，全新的舞台、全新的剧情、不变的感动，就像所有翘首以盼的FANS的"圆梦之人"，那些传说中的极道之龙们重新站在了游戏的舞台之上。

《如龙5》所带来的不仅仅只是再度集结，它更像是一次完全形态的重生。堂岛之龙桐生一马、东城会若头冴岛大河、神室町金融浪子秋山骏、黑球嫌疑者品田辰雄、新晋偶像泽村遥，每个形象鲜明的角色背后都有一段难言的故事，各自所坚持的信念让他们最终走到一起，最终完成属于自己的梦想。与其说是一款游戏，本作倒更像是一部充满人间冷暖与情义的都市剧，只是不一样的是，照着剧本扮演角色的不再是演员，而是变成了我们玩家自己。

撇开这些感情因素不说，《如龙5》出色的游戏体验也让它当之无愧地成为2012年度最值得一玩的日式作品。从北海道的札幌月见野到名古屋的锦荣町，从福冈的永洲街到大阪的苍天堀，另外还有系列的标志——东京神室町。现实生活中遍布全日本的欢乐街在游戏里改名后被最大限度地还原，足不出户，玩家就能感受东瀛的风土人情。当然，这些地点并不单纯只是背景，同样源自生活的各色店铺也令人流量往返。《如龙5》所营造的是一个活生生的世界，即使不去完成主线故事，城市中丰富多彩的娱乐项目以及互有千秋的支线任务依然足够给我们带来无穷乐趣。在战斗部分，本作的打击感与画面演出更加趋于热血、更能享受爽快与刺激，拳拳到肉的感觉将硬派的极道作风展现到极致。游戏并没有为了降低门槛而在核心的动作性方面做出妥协，而是通过更丰富的成长要素以及更贴心的教学设置让初次接触系列的玩家也能很快上手，层层深入的设计可以最大限度地吸引所有人去了解游戏的全貌，这也是本作独特的妙处之一。

曾经有人说名越稔洋的《如龙》可以看作是SEGA本社的《莎木》与《Spike Out》的融合，也有很多人将这系列比作为日式的《GTA》，而《如龙5》的诞生则彻底走出了一条不同于其他作品的道路，这标志着一个阶段的结束，同时也意味着一个全新的开始。无论是技术还是内容，诚意满满的《如龙5》都称得上今年最优异的PS3独占游戏，当选年度十佳实至名归。

【点评人：九兵卫】



跃出 动物之森

とびだせ どうぶつの森

3DS

清新自由的生活从这里开始

有这样一款游戏，它可以让你不必纠结完成各种烦人的剧情，也不需要你去面对任何形式的敌人或是竞争对手，你不用管如何去升级，当然也没人对你的游戏时间与游戏目标作出规定。你所要做的事情，仅仅是通过你喜欢的方式来不断充实自己，然后随心所欲地与他人进行交流，仅此而已。这就是《动物之森》。

《跃出 动物之森》没有为玩家准备任何路线，只是给了一个足够开放的自然空间、一个足够自由的社交环境，如何去开启自己的生活完全由玩家决定。你可以做一个追求生态完美的自然主义者，你也可以成为家缠万贯的富豪；你可以整天沉迷于如何装扮自我或者如何改造房间，你同样可以将时间花在营造属于自己的社会关系上。3DS版《动物之森》除了继承系列一贯的特征，其最大的进化之处就要数游戏的联机通信玩法。或许是NDS版《动物之森》成功的启发，本作既对应面对面联机，也支持好友之间通过互联网联机，同时游戏还别出心裁地准备了一座南国小岛，即便是互不相识的人，即便远在天涯海角，同样可以汇聚在这里一起相互交流一起玩迷你游戏。打开本作的擦身功能，玩家还能前往其他人的家中参观，甚至是在做梦的时候，玩家之间也可以拜访对方的村子，网络所带来的互动无所不在。

既然《跃出 动物之森》是一个强调自由度的游戏，体现个性的内容当然也必不可少。在游戏中玩家不仅可以通过上千种的服装与道具来让自己变得与众不同，还可以自定义发型以及用于服装以及装饰的图案。以点阵图一点一点绘制而成的个人图案可以做成衣服穿在身上，也可以当做墙纸、地砖或者喷绘在家具上。这些图案甚至还能以QR码的形式与其他玩家分享，可谓趣味多多。

所有关于本作的魅力，玩家对于游戏的支持说明一切。《跃出 动物之森》以破200万的成绩成为3DS发售近两年来销量最高的游戏，也是完成销售记录所花时间最短的游戏。本作实体卡带以及下载版的热销在日本几乎已经成为一个社会现象，无论男女无论职业，大家都在争先恐后地体验这款游戏。由于游戏中的时间与真实生活里的时间流逝相同，所以制作小组为玩家准备了大量在特定节日与季节里才能触发的事件，加上官方的定期配信，只要玩家愿意，即便玩上一整年也完全没有问题。从这个意义上来说，本作既可以是大家的2012年的年度十佳游戏，也可以是2013年甚至2014年的个人年度游戏（笑）。

【点评人：九兵卫】



2012 TV GAME 年度十佳

PSV

女神异闻录 Persona4 黄金版

ペルソナ4 ザ・ゴールデン

时髦又内涵的校园青春剧

你想体验校园生活吗？你想成为成绩优秀、运动全能三好学生吗？你想成为男生的铁哥们儿、女生们的仰慕对象、妹妹眼中的好哥哥、街坊邻里的百事通万事达吗？



你想没事就去树丛中捕虫，去河边钓钓鱼吗？你想成为拯救世界的大英雄吗？或者你对上述的全无兴趣，只是想单纯地体验游戏中的日常或随意地打打怪练练级？只要你满足以上任意一条，那么《女神异闻录 Persona4 黄金版》绝对是你最好的选择。

游戏中除了个别固定的事件外，其余的要素都可以让玩家随心所欲地去发掘，极高的自由度配合上掌机的便携性可以说是无懈可击。作为角色的人格与魅力的体现，Persona 的育成系统设计得非常完善，数量庞大的 Persona 和技能让战斗给人一种常玩常新的感觉，艳丽的画面以及由系列的御用作曲家目黑将司负责的音乐更是为游戏锦上添花，新增的角色、剧情以及迷宫等内容让“黄金版”的含金量更高。涵括了角色扮演类游戏里的绝大部分要素，并且在每一方面都能满足玩家各种需求的本作，无愧于“在日本本土内卖得最多的 PSV 游戏”这一头衔。

【点评人：狼来了】

年度跨平台游戏

2012 TV GAME 跨平台大赏

边境之地2

Borderlands 2

看腻了大魄力的动作场面，听腻了关于特种兵们大战恐怖大亨的故事，玩腻了在地图中对杀不休的网战，在 FPS 领域，玩家们还能找到什么新鲜内容来振奋一下自己早已麻木的神经吗？从各种意义上来说，《边境之地 2》都不是一款符合主流 FPS 审美标准的游戏，故事不是发生在地球上，而是遥远星际中的一颗名为潘多拉的星球，游戏的故事和恐怖主义无关，主角们也不是什么身负拯救世界使命的特种兵，而是一群为了各自目的而聚集在一起的财宝猎人，至于他们的对手帅哥杰克，也和恐怖主义没什么关系，而是一位彻头彻尾的枭雄，想要统治整个潘多拉星球。如果说故事本身还不能够说明问题，那本作带有卡通渲染风格的画面和夸张的人设已经足以和任何主流军事 FPS 划清界限，各种造型奇特性能诡异的枪械更是彻底摆脱了现代军事甚至是硬派未来科技的影子，本作就是如此的异色，但游戏乐趣却绝对不输于任何一款主流 FPS，甚至有过之而无不及。混杂的游戏元素让《边境之地 2》的游戏元素变得多样化，却又不会显得复杂，游戏的战斗系统仍然是 FPS，但有 RPG 式的等级概念和随机性的装备掉落，还有分支任务。奇形怪状的敌人造型是本作最大的亮点，能够二段变身而且还可以靠杀死其他怪物升级的哥利亚巨人的奇葩程度堪称 FPS 史上之最，而各个 BOSS 也极具特色，造型或搞怪或狰狞，每一个都有让你忍不住要对其扣下扳机的冲动。



《边境之地 2》与宏大和悲壮无关，你在游戏过程中感受到只有夸张的滑稽和无穷的欢乐，而这，就是本作的真正魅力所在。

【点评人：稀饭】

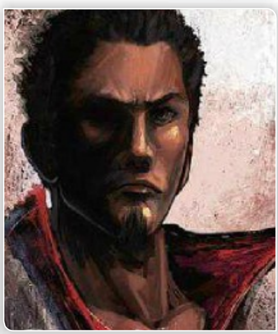
年度PS3游戏

2012 TV GAME PS3大赏

如龙5 圆梦之人

龍が如く5 夢、叶えし者

在越来越多的日厂告别高清游戏退而求其次的时候，SEGA 却依旧坚持让《如龙》系列”在高清主机上延续。并且每一作都力求尽善尽美，将更多的小游戏，更多的城市，以及更厚道的流程呈现在游戏之中。通关仅仅是个开始，游戏永远都有玩家探索不完的要素。它靠着细腻的可互动要素形成了自己独有的日式沙箱风格。无论本作之后还是否会有续作出现，都可以肯定这次主创已经倾尽全力。



极道意为走向极端道路之人，在这充满阴险的世界中也总有几条龙坚守着自己的信仰。《如龙》系列”一直就在诉说这些故事。在走向满是荆棘的道路时，桐生选择拐向属于自己的安逸。他将东城会托付出去，在危难之时，却总是挺身而出。为了遥的梦想，桐生选择隐姓埋名，默默做一个出租车司机来继续自己的生活，遥是他惟一可以告别沉重过去的避风港，但为了遥的梦想，他选择连自己惟一的归宿都舍弃掉。品田的章节看似在剧情之外，却是最为出彩的一个环节。作为历届最颓废不堪的角色，在面对自己想守护的事物时，所展现出的力量超越了所有人，品田的棒球梦最终仍旧没有找回来，却以另外一种形式，为自己的过去划上了圆满的句号。游戏标题“圆梦之人”想表达的就是如此。

【点评人：华尔兹】

年度X360游戏

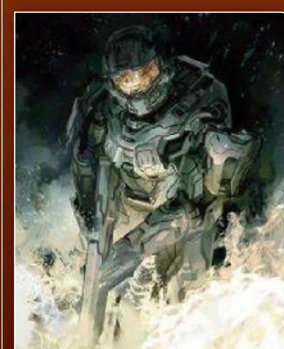
2012 TV GAME X360大赏

光环4

Halo 4

新史诗拉开的那一幕，所有铁杆为之沸腾，光环现象再次出现。这款美国人的国民游戏以其绝对的素质征服了每一个群体。343 工作室不负众望，成功完成了交接仪式。在全球媒体的一致好评面前，已有更多的玩家加入到了光环死忠的行列。在《光环 4》的流程中，玩家将会领略到射击游戏关卡设置的极致，各种未知星球场景中的每一个细节刻画都让人记忆犹新，各种新敌人以及枪械都相生相克。通关之后所感受到的辉煌、大气凌然，一气呵成，让人不由得竖起大拇指，发出“不愧是《光环》”的赞叹。游戏的单人传奇难度更是将挑战与设计发挥到了淋漓尽致，让玩家感受高难度的同时欲罢不能，也难怪有诸多达人玩家争相去挑战游戏最高难度下的速攻方法。

单机模式只是开胃菜，网战永远都是系列玩家的最终归属。本作的网战不但概念出众，更是将网络体验优化至最佳。同时网战中有诸多照顾新手玩家的设定，即便是初次接触该系列，也能从中获得属于自己的乐趣。战队之间的配合，玩家的枪法以及走位，地图位置的合理利用，这些最重要的要素构成了本作网战的最大筹码。对广大的 X360 玩家来说，今年有《光环》便足矣。　【点评人：华尔兹】



年度PSV游戏

女神异闻录Persona4黄金版

ペルソナ4ザ・ゴールデン

2012 TV GAME PSV 大赏

在日厂普遍遇到技术瓶颈的当下，“移植”、“复刻”和“HD”的现象愈发严重，而不少作品也因缺乏诚意被玩家呲之以鼻，就在这种大环境之下，《女神异闻录 Persona 4 黄金版》让玩家对移植式作品重拾信心。作为 Atlus 旗下的招牌作品，《女神异闻录 Persona 4 黄金版》在原版的基础上不单止追加了角色、迷宫等新内容，游戏的画面也得到全面提升，语音量更是 PS2 版的 1.5 倍，此外流程中还新增了很多剧情并调整了诸多细节，即使是玩过 PS2 版的老玩家也完全可以把本作当成是一款全新的游戏体验，结合国内语言习惯推出的汉化版素质也值得肯定。从各方面来看，Atlus 移植的诚意十足，整个游戏过程都能令玩家热情高涨。《女神异闻录 Persona 4 黄金版》作为一款成功的作品，使系列再次成为人们关注的焦点。荣获年度 PSV 最佳游戏在情理之中，我们有足够的理由相信其续作会更加美好。

【点评人：洛克】



年度PSP游戏

超级弹丸论破2 再见绝望学园

スーパーダンガンロンパ2 さよなら絶望学園

2012 TV GAME PSP 大赏



在掌机平台上很少能见到像本作一样优秀的文字冒险 AVG。压倒性的绝望感以及与绝望坚持斗争的高中生们自相残杀的主题；天马行空的想像力造就的残忍圈套，但推理过程却不失严谨；表面上加入大量潮流元素走流行路线的高人气角色却加上血腥的处刑。各种反差的灵活运用让作品拥有了让人欲罢不能的魔性魅力。作为一款 AVG，文字部分的表现极具风格无可挑剔，而难能可贵的是其在“学级裁判”部分所展现出的动感：除去玩家脑内思考的逻辑以外，几乎就等于是在玩一款 ACT 迷你游戏大集合。故事上脱离现实的桥段和设定原本是推理类游戏的大忌，但本作却一反常道将其大量运用，以“该领域内拥有世界第一能力的高中生”这一基础设定打底，让案件的设计与铺排显得荒诞无稽，但是仔细分析下来又与超越常识的能力息息相关、环环相扣。也就是说，制作人将现实中非常识的部分设定为常识之一，使得在此基础上实施的圈套诡计不容易落入俗套，并且对故事的走向也能产生至关重要的影响，从而让整个《弹丸论破》的世界变得更加精彩，更加具有魅力。无穷无尽的创作自由性让角色塑造方面也沾光不少，个性十足至溢出的角色，生动夸张的肢体语言与面部表情，脱离常识的行动方式，放在这个世界里却没有任何不协调的感觉。作为贯穿系列两作的 BOSS——黑白熊，总是为全员带来无限恐怖。但其外貌可爱不说，声优也是为初代机器猫配音的元老级声优大山羡代，可谓将反差感塑造到了极致。这种反差也是制作组极力营造出的本作魅力之一。

【点评人：白菜】

年度3DS游戏

跃出 动物之森

とびだせ どうぶつの森

2012 TV GAME 3DS 大赏

讨厌一款游戏可能会有几十上百个理由，但爱上一款游戏，只要一个理由就足够了，而这个理由，对于《跃出 动物之森》来说，就是“治愈”。

如果单纯比拼短时间内获得的游戏体验，《跃出 动物之森》的确是比不过其他的上榜作品，它没有复杂的战斗系统、没有辽阔的地图、没有恢弘庞大的世界观、更没有俊男美女的角色。玩家所扮演的只是一个 3 头身的小人，独自一人搬到一座住着各种动物的村庄，莫名其妙就成了村长，于是就开始了建设村庄自给自足的平凡生活。

与之前的 NDS 版相比，《跃出 动物之森》的进化度相当高，像是增设了南国之岛、村建、商店街和二手回收店，动物收集方面也增加了海产品这一项，换上潜水服在大海里游上一圈就会有不错的收获。而系统方面最大的进化就是引入了奖牌机制，根据玩家的完成度（像是捕捉昆虫和钓鱼的数量、写信的次数等等）会给予金银铜三种奖牌作为奖励，类似于 PS3 和 X360 的奖杯 / 成就，此举满足了许多收集控的需求。

与现实时间同步是“《动物之森》系列”的一贯特色，你不可能像玩其他模拟经营类游戏那样在短时间内就将村子建到完美、让自己成为千万富翁，游戏中的一整天就是现实中的 24 小时，如果说建造一个设施需要四天，那么就请耐心地等上四天吧，急功近利在《动森》的世界中是行不通的，细水长流的慢热作风才是本作最吸引人的地方。每天只用花半个小时的时间，在村子里挖一挖化石、逛逛商店、和村民们聊聊天，渐渐地你就会发现自己已经完全爱上了这座村庄。它就像是一片世外桃源，一片能让心灵得以放松休憩的场所，让人不由自主地沉醉其中。



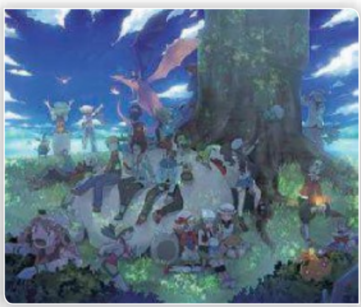
【点评人：八重樱】

年度NDS游戏

口袋妖怪 黑·白2

ポケットモンスターブラック2・ホワイト2

2012 TV GAME NDS 大赏



“口袋一出，谁与争锋”这句话并非是游戏爱好者的夸大其词，说实话，本人已经记不清这是《口袋妖怪》第几次占据任氏主机的年度最佳游戏宝座，这群小怪物的魅力实在太过夸张，以至于你无法不投它们一票。作为任氏掌机上最受欢迎的游戏系列，本次续作制作组也全力以赴，在继承了之前作品中饱受好评的大部分系统的基础上进一步大幅度强化，虽然游戏的冒险地带还是前作的伊修地区，但经过制作组的精心设计后，玩家不仅不会产生素材重复利用的厌恶，反而有一种故地重游的怀念感。进一步强化的联机模块更是给玩家之间的对战交流带来了极大便利，这些要素的加入让本作达到一个全新的高度。

《口袋妖怪 黑・白 2》并不是一款完美的游戏，它在其他方面还有多多少少的不足，不过这并不影响玩家体验时的愉悦感受。任天堂的新掌机 3DS 已发售 2 年，在本期截稿前，任天堂终于公布了系列新作《口袋妖怪 X/Y》，让我们一同期待这些可爱的小怪物到时又会带给我们什么惊喜吧。

【点评人：洛克】

年度Wii游戏

零 真红之蝶

零 真紅の蝶

2012 TV GAME Wii 大赏

老实说这几年来，日式恐怖游戏都没有什么令人眼前一亮的作品出现。在2012年年初时，《零》系列”的制作小组推出了一款针对3DS平台开发的《心灵相机》，纵使披着裸眼3D这层华丽的外皮，也难掩其试水之作的本质，远远不能满足恐怖游戏爱好者那刁钻的口味。其实无论是玩家还是制作组的成员们都很清楚，现在最需要的是一款不输于《零红蝶》那样的神作来充当强心剂，于是最终，我们等来了《零 真红之蝶》。

在这个“高清重制”满天飞的当下，出在Wii平台上的《零 真红之蝶》在前期宣传时并没有带给老玩家们太多惊喜，甚至可以说，重新制作过的天仓姐妹建模反倒是把大家雷了个外焦里嫩。但或许正是因为没有过高的期待，等玩上游戏时反而是产生了巨大的惊喜。战斗系统在许多方面都作出了改变，并不是简单地微调，而是翻天覆地的进化。举例来说，《红蝶》的战斗方式是离敌人越近伤害就越大，而到了《真红之蝶》中则变成了蓄力时间越长伤害越大，这看似简单的改变却完全颠覆了战斗的方式，即便是“《零》系列”的老玩家也需要一定时间来适应。而在《月蚀假面》中大受好评的与场景互动成分也增加到了本作中，不但在拾取道具时有可能会出现鬼手，在调查衣服后面、门缝处时还会出现地缚灵，恐怖气氛被烘托至更高的境界，玩家在皆神村内行进时可谓是步步惊心。



对于这样的诚意之作，我们没理由吝啬赞美之词，将其视为是Wii时代的封盘之作也并不为过。但我们更希望的是，以《真红之蝶》为起点，一个新的恐怖游戏时代的降临。希望这一天能早日到来。

【点评人：八重樱】

年度Wii U游戏

新超级马里奥兄弟U

New スーパーマリオブラザーズU

2012 TV GAME Wii U 大赏

任天堂的全新主机Wii U顺利赶在今年年底发售，可能有人会质疑，是不是因为Wii U今年发售以来原创作品太少，才让本作有机会登上年度Wii U游戏宝座的？非也，作为一款跟随新主机——特别以新玩法为卖点的主机——首发的第一方新作，本身就肩负着向世人充分展示新主机魅力的重大使命，而本作虽然称不上无可挑剔，但却是将这个使命完成得最好的游戏之一。

通过点击屏幕增加平台的方式协助（或陷害）同伴，只有手柄屏幕上才能看到的隐藏机关等等。第二屏的作用不再是纯粹用来显示菜单这样简单粗暴（目前已发售的Wii U游戏中仍然有不少作品纯粹用第二屏来看菜单的），多位玩家之间的互动更加紧密，缺一不可。当然，并非凑不够两个人就无法进行游戏，本作关卡难度的设计得恰到好处，即使只有一个人，即使完全不用新系统，游戏也能顺利进行——只不过难度较高，适合喜欢挑战的玩家。而喜欢悠闲的玩家可以带上朋友一起，相互配合，轻松之余却不会因为太简单而感到枯燥，关卡的设计也是一如既往地充满惊喜。

在平台动作这种最古老的游戏类型中融入前所未有的新要素，给人带来与众不同的游戏体验，这就是本作出类拔萃的原因。

【点评人：宇宙人】



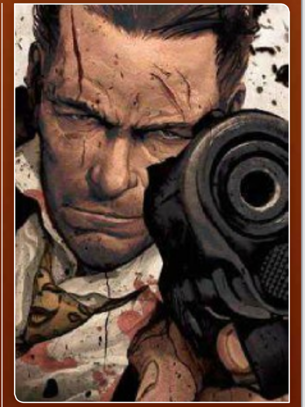
年度游戏角色

马克斯·佩恩

Max Payne

2012 TV GAME 游戏角色 大赏

有时马克斯也想知道，为什么只是简单地追求着美国梦，现实却如此无情地夺去他所有珍视的事物？但人生就是如此，你永远无法预知有什么事会降临在自己的头上，自被卷入了纽约地下肮脏的毒品交易链而痛失妻女后，杀戮、死亡、背叛，这样的字眼就一直缠绕着马克斯，虽然最终成功为妻儿复仇，但逝者无法复生，他也因此在长达9年的痛苦沉沦中无法自拔，止痛药以及烈酒俨然已成为他生活的支柱。偶然的机会下，他受邀成为了巴西圣保罗首富的保镖，但这份差事非但没有让他获得新生，反而让他陷入了新的仇恨连锁之中。在雇主惨遭杀害后，马克斯幡然醒悟：“世界上有两种人，一种花费他们毕生的精力去构筑美好的将来，而另一种则拼命想重建他们的过去，而我被困在了两者之间，时光流逝，却毫无改变。”正是对这种生活的厌倦以及一直无法保护身边珍爱之人的自责，马克斯再次踏上了征程，这一次，与其说是复仇，



更多的是一种自我救赎……

当一切尘埃落定，过去一直沉浸在悲伤中的马克斯突然对未来充满了希望，这个世界就如天气一样：“也许在局部地区被阴霾笼罩，但在别的所有地方却充满着希望，拔开阴霾，往前看。”

【点评人：伽蓝】

年度原创游戏

重力异想世界 PSV

重力异想世界

2012 TV GAME 原创游戏 大赏



假如开发者把游戏的移动范围限定了，玩家就只能在指定的范围里移动，而《重力异想世界》最大的特点就是将“空间上的探索”全权交给了玩家，只要你愿意，游戏中的任何一个角落几乎都可以让我们随心所欲地探索。游戏里的场景大得惊人，而且有别于以往平面的场景，本作的城镇是立体且富有层次的，上上下下多达数层，大街小巷更是多到数不清，迷路绝对是每个玩家必定会经历的事情。正因为主角的活动范围很广，也不局限于地面，因此游戏中的战斗除了以地面、墙面甚至天花板等任何平面为战场的“平面战”外，也有对付飞行系敌人的“空战”，此举可以说大大提升了战斗的空间感。此外，重力的能力除了可以用在移动上，也可以用来攻击。比如通过改变重力从而可以往任意角度、方向使用的重力踢，此招还有加速度的设定，相对距离越远、速度越快时威力就越大；借由引力移动物体再利用重力作用下所产生的惯性投向敌人的重力投掷，以及透过重力能力在平面滑行，进而冲撞敌人的重力冲击等。上述的攻击方式虽然在动作上或许不如其他动作游戏里的华丽，但打起来的爽快感与速度感却一点也不逊色。本作在TGS2012上荣获“日本游戏大奖”及“年度作品部门优秀奖”。官方中文版的高质量翻译也让国内的玩家能原汁原味地体验到这个奇特的重力异想世界。

【点评人：狼来了】

年度艺术成就

行 Journey PS3

2012 TV GAME 艺术成就 大赏



一个多小时的旅程，你要做的只是在不断行走；你的角色不能开口说话，甚至没有具体的长相；你没有可以攻击的手段，除了短暂的飞行便再没有其他能力；你是孤独的旅行者，与黄沙、夕阳、古迹为伍，没有真正意义上的同伴；偶尔遇见其他旅人，你们的目的或许相同，也可能不同，亦如两个陌生人在人海中相遇；你们可能擦肩而过，也可以结伴同行，但你们无法交谈，不知道彼此的姓名，一切行动只能依靠一点点小默契；如果选择同行，你们可能会在途中分道扬镳，也可以一起飞跃圣山，到达彼岸；只有在完成整个旅程之后，你才能知道这一路上遇到了哪些人，而此时，你又重新回到了起点……

在遇到《行》之前，很难想像会有一款游戏的设定会如此文艺，足以让人产生这样的游戏"怎么玩？玩什么？"的疑惑。事实上，《行》不是传统意义上的游戏，而更接近于互动艺术作品，在弱化娱乐功能的同时，强化了个人的情绪参与。在这里不需要挑战与竞争，目的性相对模糊，通过极具艺术气息的视听表现和极度简化的操作，引发体验者的思考与共鸣。

《行》的主题表现的是什么？是人与自然的和谐共处，是记载了英雄的朝圣之旅，是人生的顺流逆境，是对成与败的隐性思考，是人与人之间的互助与信任……或许都是，也可能都不是。每一个人在完成《行》的短暂旅程之后，都会有自己的认识与理解。而这些感受在一个人的游戏经历中是极其罕见的，接触的游戏越多，游龄越长，也就显得越发珍贵……

【点评人：胜负师】

年度黑马

冤罪杀机 Dishonored X360 PS3

2012 TV GAME 年度黑马 大赏

黑暗，是《冤罪杀机》的主题之一，不但渗透进了游戏的美工风格和场景设计中，也贯穿着整个故事的主线和游戏本身的进行方式。另一层意义上的黑暗，则是来自于外界对于游戏本身的漠视，尽管游戏也有不少前期宣传，但对于本作的关注度一直不温不火，游戏主打潜入要素，风格阴冷而低调，并没有什么惊人的大场面和火爆的战斗，光凭着片面的消息和影像实在很难去直观地打动玩家。只有那些对游戏本身风格有偏爱或是能够从各种迹象中察觉出潜藏魅力的玩家对于本作带有谨慎的期待，



随着游戏发售，情况有了翻天覆地的变化，虽然因为种种原因，本作的销量算不上很高，但主流媒体却对本作交口称赞，尤其是游戏本身所呈现出的风格，融合了蒸汽朋克和洛可可艺术，加上用黑色作为整体色调，与整个游戏故事的氛围紧密结合。这不但令游戏中的场景变得美轮美奂，也使用户界面和物品图标显得别具一格。包裹在这风格独特的包装下的则是严谨而有趣的系统，游戏本身是主视角设定，却是一款潜行游戏，玩家如果打算像一般 FPS 那样走打枪路线很容易会让自己身陷险境，惟有靠潜行躲过敌人巡逻并暗杀拦路的敌人才可以较为顺利地过关。

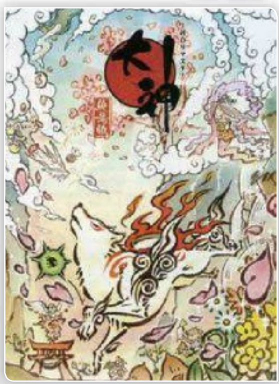
和多数潜入游戏一样，本作也有不杀人的相关要求，但比起一般作品更为有趣的是，玩家只要细致地观察环境并多多思考，甚至可以找到不杀死暗杀目标来解决对方的办法，种种不凡之处让这款被主流玩家忽视的作品在 2012 年底成为了本年度最大的黑马作品。

【点评人：稀饭】

年度最佳复刻

大神 绝景版 PS3

2012 TV GAME 最佳复刻 大赏



PS2 时代诞生了不少叫好不叫座的游戏，四叶草工作室的《大神》就是其中之一。四叶草不幸倒闭之后，《大神》的版权就回归到了 Capcom 的手中，Capcom 曾在 2008 年推出过本作的 Wii 复刻版，尽管画面变成了 16:9，并且对应体感操作，但游戏画面本身并没有任何修正，并且存在严重掉帧的情况，令广大《大神》粉丝们深感遗憾。

时间一晃就过了 4 年，各大厂商在开发新作的同时也都热衷于将前时代的名作高清重制，Capcom 自然不会放过《大神》这块肥肉。如果说在 PS2 时代的《大神》是生不逢时，那么经过这么多年来口碑的积累，此时已是推出高清版的最佳时机。凭心而论，相对其他游戏而言，《大神》因其原本采用的就是水墨画的风格，所以高清重制要容易得多。但相信每一位玩家在进入游戏后，依然会为这壮丽的画面而惊叹不已。毫不夸张地说，《大神 绝景版》的画面就是 PS3 时代的品质，操纵着天照大神奔跑在中津国的土地上，一幅幅美景在眼前行云流水般滑过；使用笔业让枯萎的樱花树再度绽放，荒芜的大地一瞬间重新绽放了生机，耳畔响起熟悉的旋律《大神降ろし》，回过神来之时，才发现自己已经流泪不止。

【点评人：八重樱】

年度流行现象

第二屏 Second Screen

2012 TV GAME 流行现象 大赏

在 Wii U 公布之前，我们从未关注正悄然涌现的"第二屏"现象——虽然它早已渗透到我们生活的方方面面。

"第二屏"到底是什么？当你一边看电视、一边用手机玩微博时，手机就是第二屏。或者在你看电视的同时用平板电脑玩游戏，那平板电脑就是第二屏。过去，两个屏幕之间很少存在互动。而在 Wii U 之后，第二屏将与第一屏并为一个整体，成为一种全新的娱乐方式。其实，第二屏的概念虽然新鲜，但是任天堂已经在此领域研究了 20 年——从 GB 与 SFC 的联动开始，多年来掌机与家用机的联动都可视为第二屏。

E3 2012，在任天堂卖力宣传 Wii U 的同时，微软也打出了他们的第二屏战略——Smart Glass！与受限于其专用平板控制器的 Wii U 相比，Smart Glass 更加灵活，只需安装相关应用，就可以用任何智能设备取代 Wii U 平板手柄的功能。更加难得的是，微软不再空守其 Windows Phone 系统，大胆支持其最大的死敌——Smart Glass 对 iOS 和 Android 的兼容反映了微软更加开放的姿态，同时也使其真正具备了实用意义。

在微软和任天堂之外，索尼早在 6 年前就开始发展第二屏概念，PSP 与 PS3 的联动缓步推进，如今 PSV 与 PS3 之间的联动更加深入。索尼已明确表示，Wii U 平板手柄能做到的事，PSV 都能做到。我们无法预知"第二屏"是否会成为未来客厅娱乐的主流方式，但这种双屏幕的互动在未来几年内必定更为普遍。



【点评人：星夜】

年度剧本

行尸走肉 The Walking Dead

X360 PS3

2012 TV GAME 年度剧本 大赏



游戏界有个坏习惯，就是经常拿丧尸来充当玩家的杀戮对象，而后果则是玩家只要一听到丧尸，首先想到的就是轰鸣的枪声和四处飞溅的血肉。作为一款丧尸题材游戏，《行尸走肉》在这一点上完全是不及格的，游戏开始后整整十分钟，玩家都被迫困在一辆警车中，和一个快要退休的老警察在不停地唠嗑，好打发掉驶往监狱路上的漫长时光。但随着警车倾覆，游戏的风格也为之一转，开始变得阴冷而恐怖。这种趋势在余下的故事剧情中越走越远，玩家操纵着主角李为了生存而不断地逃亡，丧尸，只是路途中碰到的各种危机中的一部分，甚至是一小部分，真正威胁着所有幸存者生命的，却恰恰是他们自己。完成了五章故事后回头一看，我毫不惊讶地发现，故事中大多数人并没有死在丧尸手中，反倒是丧命在人类手里。暴徒和食人者、陷阱与步枪、蓄意的谋杀加上无心之失，每一个死亡背后几乎都有着人为的因素，在绝境之中的人性扭曲比任何被生化病毒所扭曲的怪物都要可怕百倍。《行尸走肉》的成功之处并不在于简陋的画面和简单的谜题，而是故事本身，那么朴素，却又那么真实，令人禁不住觉得眼前所发生的都是触手可及的真人真事，而不是夸张的屠尸传说。晦暗、阴沉、压抑、悲伤，除了偶然一闪而过的温情时光，游戏中几乎无法带给玩家任何正面的情绪，但其本身的存在却就是一种正能量，《行尸走肉》用极高的主流媒体评价证明了哪怕是在拼命追求画面表现和大场面的游戏界中，仍然有着对于精彩故事的追求和喜爱。 【点评人：稀饭】

年度多人在线

边境之地2 Borderlands 2

X360 PS3

2012 TV GAME 多人在线 大赏

独乐乐不如众乐乐，这是2400多年前的古人都知道的道理。随着网络的普及，越来越多的游戏顺势加入了多人要素，但大部分游戏依然是将其作为游戏附加值提供给玩家，这样的设计自然不会带给玩家太多惊喜。只有像《边境之地2》这样的游戏，才真正算得上是为多人游戏而生。

《边境之地2》的全部游戏过程全部支持多人合作，可以单机分屏，也可以四人联网。当玩家倒下时，单机的情况下会返回上一个出生点，敌人的HP全部重置。而多人的情况下除了可以被队友救活，即使不幸死掉，只要队友在场，敌人的HP就不会回复。单是这个设定，就足以成为选择多人联机的理由。此外多人联机时敌人拥有更多的生命力，但掉落的物品会更好，回报远比单机要高。

如果仅凭以上几点，《边境之地2》还不足以鹤立鸡群，因为有不少游戏都有类似的设定。《边境之地2》真正厉害的地方在于加入其他玩家的游戏时，游戏同样会保留玩家的一切数据，不光是等级、武器，就连主线剧情和支线任务的完成情况也会完全保留。玩家可以乱入到其他玩家的进度中助其完成剧情，如果打过了自己还没有完成的剧情，以后在自己的进度中遇到的时候就可以选择直接跳过。玩家可以用极其混乱的顺序来完成整个故事而不必担心出现BUG，可见设计者在多人联机方面花了多少心思。



多人游戏时还可以利用交易时不自动存档的漏洞来复制金钱和装备，借助这个设定，即使是掉落几率奇低的装备，只要有一个人打出来，在短短几天时间内就会变成全球玩家人手一件。难道设计者不知道这个漏洞吗？答案当然是NO。只是设计者深知，这也是多人游戏的乐趣之一。虽然《边境之地2》强调刷刷刷，但它更注重多人游戏的乐趣，这便是它成功的原因。 【点评人：纱迦】

年度下载游戏

行 Journey

PS3

2012 TV GAME 下载游戏 大赏



本作在PSN商店开放下载之后，立即就刷新了美国与欧洲的下载销售记录。《行》在发售后获奖无数，主流媒体纷纷给予极高评价，游戏的艺术性备受肯定，配乐甚至荣获格莱美音乐奖。

《行》是一款没有一句对话、没有一场战斗、没有任何升级要素的游戏，它的画面素质颇高，简洁却极富特色的风格相信会让许多玩家陶醉其中。而拿下无数奖项的音乐也完美地与进程结合在一起，它恰当好处地将气氛推至高潮然后再通过基调的变化将玩家的意识带回到这趟曲折艰辛的旅程中。当你置身于沙漠之中，远处耸立的灵峰自然而然地成为了你朝圣的目的地。途中未知的文明与遗迹，与天地融为一体的壮美景色令人沉醉其中。在这趟遥远的旅途上，玩家孤独地前行着，然而或许在翻过某个沙丘之后、在某座遗迹的角落里，你却能意外发现另外一名旅行者。在那一刹那间，你会发自内心地感受到与人相遇原来是那么美好的事情！然而，你们之间无法进行任何言语的交流，甚至不知晓对方的名字，彼此间只能不断地依靠呼唤来产生共鸣。尽管如此，你却能在一路上收获各种人与人之间的珍贵情感。迷路时，陌生的它可能会在远处大声地呼唤又或者是回过头来寻觅你的踪迹；遇险时，它又可能帮助你走出困境。当你们互相扶持，步履蹒跚地走在通往峰顶的冰天雪地时，彼此间那微弱的共鸣让你的心里流入阵阵暖流。你每段路上所遇到的旅伴可能来自世界上任何的一个地方，但却能在旅途中分享同样的心情。你们可能共同走过某一段旅程，也有可能一路相伴直至终点。本作所蕴含的情感冲击力让人震惊，在短短的两小时流程里，玩家将全然融入到这段心灵之旅，并体会到一份熟悉，却又独特的心路历程。

【点评人：狼来了】

年度回归

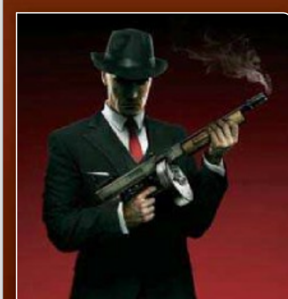
杀手47 赦免 Hitman: Absolution

X360 PS3

2012 TV GAME 年度回归 大赏

经过FANS地耐心等待，47号终于在2012年11月20日这一天归来，这距离上一款作品《杀手47 血钱》的发售日已经六年有余。

可能有许多玩家不曾了解过“《杀手47》系列”，但一定都会对身穿黑西装的“光头47”多少有些印象，特别是其在黑暗中手持招牌武器——两把无声手枪（SILVERBALLERS）的动作，绝对是霸气十足。而本作的游戏风格，也如同47号本人一样：精致、独特、不妥协。



玩家重复游玩关卡对游戏本身是一种挑战，不过制作小组对此显然充满信心，《杀手47》的游戏中有大量丰富要素等待玩家去发掘，其中以巧妙而富有创意的刺杀手段最具吸引力。作为一款刺杀主题的动作射击游戏，本作提供的可谓是真正意义上的自由，玩家进行游戏的方式没有正确与错误之分，只要你想，任何一种刺杀方法都能得到你想要的结果，从而顺利通关。但精妙的关卡设计会让玩家主动思考每个关卡的其他玩法，而不会像其他游戏那样，仅仅为了补完收集或拿到相关成就/奖杯才被动地回头去做补完工作。

为了让每一位玩家都能在本作中找到乐趣，制作小组准备了五个难度分级，其中简单难度可以把本作当成是一款普通的“突突突”作品，而最高难度“PURIST”不仅没有附加存盘点，就连基本的界面提示都没有，适合达人玩家挑战极限。 【点评人：铃】

年度热血游戏

阿修罗之怒 X360 PS3

アスラズ ラース

我曾经思考过，《阿修罗之怒》的核心是什么，是QTE吗？从表象来看的确如此，CC2的QTE其视觉冲击力和镜头想像力可以说是独步日厂，这款原创作品更是将CC2自身潜力全面挖掘，创新了游戏剧情的互动形式。但在深入之后，你会发现，游戏真正的核心可以归结成一个字——怒！是的，这是一个用愤怒支撑起的世界，在这个世界里，愤怒不仅是一种需要宣泄的情绪，更是力量的源泉，它是击败强敌的杀手锏，也是推动剧情的催化剂。

我们可以回想一下，但凡动漫影视作品中燃爆了的场面，无论是上演惊天大逆转，还是把令人憎恶的家伙打到生活不能自理，十有八九跟主角的愤怒有关。星球般巨大的BOSS，一整支星际舰队，强大到如神如佛的对手，都在阿修罗的怒气面前灰飞烟灭。而每一次剧情到了最燃的部分，都会伴随着手柄剧烈的震动和一串长到让你手指发酸的按键连打，让你一同血脉贲张地参与其中。



“连续体验型活剧”，这样奇特的定位注定了《阿修罗之怒》不会是一款普通的动作游戏，事实上它的表现也的确将体验者的评价引向两极。现在不必再讨论QTE是成就了这款作品还是毁掉了这个游戏，因为无论带着怎样的争议，有一点完全可以达成共识——这是2012年最燃的游戏，足以燃烧你的每根神经！

【点评人：胜负师】

年度创意

NBA宅篮高手 X360

NBA Baller Beats



体感延续至今，似乎已经有一些稍显退热的趋势，然而就在体感爱好者每年期待推出一款《舞蹈中心》或者《跳舞吧》的时候，这款另类的《宅篮高手》横空出世。游戏前无古人的利用运球当做体感内容，篮球运下落地的节点必须同游戏中提示同步，这一玩法看似只是融合了音乐游戏，却充满了可能性。

译名“宅篮高手”这四个字很好的概括了游戏的思路，宅：篮球属于户外运动，然而对于没有合适场地或者懒得出门的玩家来说，这款游戏可谓再合适不过，在家中也可以掌握运球带来的快感。不过前提是你住一楼或者事先和楼下的邻居打好招呼。篮：以篮球作为体感内容当属罕见，本作主打体感运球，这对动作识别来说要求颇高，游戏中玩家不但需要娴熟的运球技巧，途中更是需要不停摆出各种晃动动作，久而久之，自己的运球技巧也得到了提升。此外游戏必须配合一颗篮球来玩，十分新颖。高：游戏的难度对于没接触过篮球的玩家来说明有着足够高的门槛，即便是经常驰骋街头篮球界的高手，也很有可能被游戏中的诸多动作搞得手忙脚乱。一场游戏下来，往往是满头大汗，成就感十足。手：游戏的操作要求高，手是最重要的一个环节。没有投篮，没有对抗，惟独对手的协调性以及操作提出了高要求。尽管游戏不单靠手来玩，但却起到了最重要的作用。玩好这款游戏，一双巧手是不能少的。

游戏的互动方式是多种多样的，《宅蓝高手》创造了另一种互动的可能，跳脱了以往一成不变的体感模式。不过游戏再好，大家也要注意邻里之间的和睦哦！【点评人：华尔兹】

年度中国风

无间龙头 X360 PS3

Sleeping Dogs

近年来“中国元素”在游戏中出现的频率越来越高，无论是各种沙箱游戏中频繁出现的唐人街，还是关卡舞台设定在中国的各类游戏都印证着这一点，但没有哪一款游戏能像《无间龙头》一样将中国风贯彻得如此彻底。《无间龙头》的背景设定在国际都会香港，在开始游戏的那一刻起，那种既浓郁又忠实还原的中国风就扑面而来。首先说说游戏的配音，虽然游戏台词经常以一英一中的形式出现，但笔者作为一个广东人，听到原汁原味而非粗制滥造的粤语时的那份感动真是难以言喻。这归功于制作组邀请的配音班底，其中包括像陈冠希、刘玉玲这样精通英语与粤语的明星，因此整体氛围的还原度很高，值得称赞。在游戏过程中，在各个细节都能感受到游戏对香港还原之用心，高低差十足的坡度、井字形的街道规划以及随处可见的广告牌都得到了真实的再现。玩家既能漫步于繁华的中环，也能于北角感受市井风情，在驾驶车辆时，电台会以播出像粤语Rap歌曲《不是兄弟》或是《一剪梅》混音版这样的音乐，这样的体验对于中国人来说可以说是绝无仅有的。



十分难能可贵的是，《无间龙头》并没有像其他一些游戏一样随意丑化中国人，而是在游戏透视中国人真实生活的缩影。虽然《无间龙头》在某些细节部分还只是徒具其形，但这款游戏在“如何用游戏诠释文化”上树立了很好的标杆，更别说是亲切的中国风了。日后是否能有更多的质量如此过硬的中国风游戏出现？我们拭目以待。

【点评人：伽蓝】

年度穿越

跨界计划 3DS

PROJECT X ZONE



2005年，Monolith Soft曾经推出过一款集结Namco和Capcom共计200余位游戏明星的《Namco×Capcom梦幻大决战》。如今在2012年，Monolith Soft为玩家带来了一款更加惊人的游戏——《跨界计划》。

《跨界计划》在未发表时号称“预测不可能”，事实上也很少有玩家能够猜到，一款游戏竟然可以集结NBGI、Capcom、SEGA这三大游戏厂商的众多明星于一身。和7年前相比，这次的《跨界计划》事实上增加了Bandai和SEGA两家公司，出场阵容已经不能用豪华二字来形容。毫不夸张地说，所有玩家都可以在这款游戏中找到自己喜欢的角色，因为这三个游戏厂商推出了太多的经典游戏。游戏中登场的角色来自29个不同的系列，其中NBGI和Capcom各出10部，SEGA为9部。如果算上仅以场景、音乐、道具出战的作品，这个数字恐怕还能再翻上一番。而这29个系列的出场角色也是经过精心挑选的，除了有隆、结城晶、风间仁这样的老牌明星，也有《战场的女武神3》《噬神者》这样的新锐作品。更令人惊喜的则是“《樱大战》系列”也有角色参战，对于许久没有推出游戏作品的该系列来说这简直可以算是奇迹了。

登场作品中最早的《魔界村》（1985年）到今天已经有27年历史，这个数字恐怕比如今大部分玩家的年龄还要大，从某种意义来说《跨界计划》也可以看作日式游戏发展的一个缩影。虽然就一款战棋游戏来说，《跨界计划》还有些许不足，但看到这么多游戏明星穿越在一起的场面，除了感动还是感动。【点评人：纱迦】

年度复古游戏

FEZ
X360

FEZ

创意，从来都是游戏领域发展所必须的原动力，但大多数时候，我们所看到的技术发展都是基础层面上的发展。游戏画面突飞猛进，人物造型更绚丽更真实，场景构造更华美更宏伟，游戏特效越发炫彩多姿。可是，严格来说，这些都并非是创意，而是技术的天然进化，只要相关的硬件条件和编程技术在不断地提升，其相应的表现就在不断地加强，终有一天，我们能够玩上无数次在文学作品中出现过的如同真实般的游戏，体验另一种截然不同的人生。不过难道这就是游戏的全部追求？我们花费巨大的财力和物力，就是为了玩上一个无比真实的游戏？这显然违背了游戏的本质，只要能够产生娱乐效果，光影表现能力不应该是限制游戏发展的瓶颈，哪怕是在现在，我们无法把游戏做得更真实，却绝对有办法把游戏做得更有趣。《FEZ》就是这种精神的最好体现，游戏采用了点阵式的画面，辅以次世代硬件才拥有的丰富色彩，使得游戏看起来既复古又带着现代的痕迹，更重要的是，游戏采用的技术，绝对算得上是崭新，游戏中场景的结构看似是 2D 的横版平台，实际上内藏玄机，玩家可以把场景进行旋转，就会发现实际上每一个场景都是一个正方形构造的立体 3D 图形，但其空间规律却仍然保持着 2D 特性，所以每当玩家旋转场景时，因为视角的变化，一些完全无法通过的地方就会出现通道，靠着这种奇特的方式，玩家可以不断地解开场景中的谜题并收集物品。所以虽然有着古典的外貌，《FEZ》本质上却是一款极度先进的创意产品，也是将技术应用于游戏性上的最好范例。

【点评人：稀饭】



年度服务精神

闪乱神乐 爆裂 红莲的少女
3DS

閃乱カグラ Burst 紅蓮の少女達



“看到 3DS 的裸眼 3D 功能之后，马上就想到用这个功能来展现R摇了！”——虽说现在日本 ACG 作品的尺度在每况愈下，但能提出这样的构思并且付诸实践，还是不禁令人怀疑近年来 MMV 都把技能点分到哪里去了。而就在这样的构思中，“《闪乱神乐》系列”诞生了。以“学园”“忍者”“美少女”为题材，融入了宅们喜闻乐见的“变身”“爆衣”“必杀技”等要素，再加上亮丽的人设以及豪华的 CV 阵容来抓住大众的眼球和耳朵，游戏中无论哪个方面都是为了服务大众（限男性）而设计的。哪怕本作具备了作为 ACT 应有的良好手感以及爽快战斗系统，但是宣传却在变身、破衣，以及周边产品上费尽周章。哪怕 12 名角色独具个性，手感和战术大相径庭，重复度低，但最常见还是她们妩媚挑逗的图片或者脸红含羞的破衣照。这样的宣传方式并非挂羊头卖狗肉，而是有意点名要服务大众的。而本作《闪乱神乐 爆裂 红莲的少女》更是完整收录了前作所有内容，同时又在前后两作中都加入了一些新要素，这么厚道的新作现在已经难得一见，年度最佳服务玩家非本作莫属！顺带一提，预定今年 2 月在 PSV 平台发售的《闪乱神乐 少女们的证明》不仅美女数量翻倍，而且还进一步挑战下限，加入了衣服全破以及和谐圣光。于是，我们可以继续期待这个系列能为广大玩家（限男性）带来更多的“杀必死”。

【点评人：宇宙人】

年度与时俱进

火焰之纹章 觉醒
3DS

ファイアーエムブレム覚醒

DLC——“Downloadable Content”的缩写——在几年前，对于单机玩家来说还是个陌生的名词，随着本世代家用主机在网络运用方面的普及，DLC 也逐渐被玩家认可。现在制作一款大作需要庞大的费用，DLC 的推出能缓解游戏的成本压力，并延长游戏的生命周期。《偶像大师》、《梦幻俱乐部》等游戏的 DLC 收入甚至远远超过游戏本体所带来的盈利。

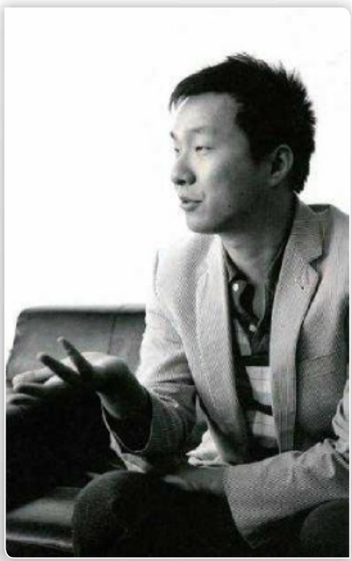
作为游戏老牌厂商的任天堂自然知道 DLC 带来的财富，无奈旗下的 NDS 和 Wii 的网络机能太过贫瘠，在 3DS 面世后任天堂便开始实行 DLC 计划，率先和玩家见面的便是数年磨一剑的经典游戏“《火焰之纹章》系列”的最新作《火焰之纹章 觉醒》。众所周知，“《火焰之纹章》系列”是一款高难度战旗游戏，而 DLC 正是针对游戏难度下手，通过 DLC 关卡玩家可以轻易地入手金钱、强力角色、道具等对通关游戏有用的内容，如此实用的内容怎能不受欢迎？在短短几月内《火焰之纹章 觉醒》的 DLC 销售额便突破亿元大关，尝到甜头后，任天堂旗下的游戏也纷纷宣布将推出 DLC……



【点评人：洛克】

年度制作人

陈星汉
Jenova Chen



2012 年，中国的电视游戏市场仍然是几近空白，但我们的存在感正在增强。凭借《行》的优异表现，华人游戏制作人陈星汉拿奖无数。9 月份，日本游戏大赏授予其“游戏设计师大赏”。对于以表彰日本本土游戏为主的“日本游戏大赏”，获奖的外国人和外国作品屈指可数，陈星汉获得该奖更显得难能可贵。年仅 31 岁的陈星汉是当之无愧的全球最著名华人游戏制作人。

《流》、《花》、《行》——陈星汉的 thatgamecompany 与 SCE 签署了这三款游戏的独占发行协议，从这 3 款游戏的进化，也可以看到陈星汉在游戏艺术设计之路上的发展成熟。在这三款游戏陆续上市之后，陈星汉与 SCE 的合同到期，今后他将以独立的身分为更多平台开发游戏。2012 年，thatgamecompany 也经历了一些重大人事变动。无论如何，陈星汉永远是其灵魂人物。目前《战神》缔造者 David Jaffe 正在与陈星汉合作，他们合作开发的游戏令人期待。无论与谁合作，无论对应的是哪个平台，我们可以肯定的是，陈星汉将继续带给我们充满艺术性的游戏体验。“在情感上打动玩家”是陈星汉不变的游戏设计理念。【点评人：星夜】

游戏情报站

GAME NEWS STATION
- NEWS
- EDITORS' OPINIONS
- NEWS REVIEW
- INTERVIEW

栏目主持 星夜

新闻资讯 游戏情报站

DIGEST 本期大事记

01.03 索尼申请的一项防止二手游戏的技术专利曝光，导致游戏连锁店GameStop股价大跌。

01.03 微软收购了小公司R2 Studios，其技术将应用于与SmartGlass配合。

01.04 索尼宣布PS2已在全球范围停产，累计销量超过1.5亿台。

01.05 据报道索尼正在与多家内容供应商洽谈，将推出覆盖PS3、BRAVIA电视、平板电脑等多种设备的电视服务。

01.07 nVIDIA召开CES展前发布会，公开全球最强掌上设备处理器Tegra4，同时公布了采用该处理器的专用掌机“Project SHIELD”，具备堪比X360的强大性能。

01.08 消费电子行业盛会CES正式开展，索尼、微软等都公开了与游戏有关的最新产品与服务。

nVIDIA公开可玩PC大作的高性能掌机

1月7日，在美国国际消费电子展（CES）召开前夕，nVIDIA举办了展前发布会，正式公开了全球最快的移动设备处理器Tegra4，同时也公布了一款搭载该处理器的Android系统的掌机——“Project SHIELD”。

该掌机采用的Tegra4处理器拥有4+1架构的4核ARM Cortex-A15 CPU与72核心的GeForce GPU，是Tegra3 GPU运算能力的6倍，可以更高效率执行针对Tegra处理器开发的游戏，号称将达到当今掌上设备的最高性能，游戏画面最高可达4K解析度。而且因为机身较大，可以配备大容量电池，游戏时间可以达到5～10小时，播放影片可以达到24小时。因为是Android系统的掌机，所以其游戏主要为Google Play卖场里的游戏应用。不过它也配备了SHIELD键，通过该键可进入nVIDIA TegraZone，其中是专为Tegra处理器而优化的Android游戏，可充分发挥主机性能与其手柄状控制器的操作方式。发布会现场演示了专为Tegra4芯片开发的《死亡扳机2》，其画面水准可以说基本达到了X360大作级别。

与手机相比，专为游戏设计的“Project SHIELD”因为搭载了手柄控制器，因此将实现最佳操作体验。其键位配置与X360手柄相似。而屏幕采用的是5英寸720p视网膜多点触控屏，扬声器使用了nVIDIA独家的低音反射音效系统，将实现掌机前所未有的高保真音效。接口方面有HDMI、micro USB、microSD卡插槽等，可通过HDMI线将画面输出到电视上。另一个重要卖点是其流媒体画面传输功能，可以将PC上运行的游戏画面通过无线网络传输到掌机屏幕上，并用其自带手柄操作，享受高配置PC级的游戏画面。支持此功能的游戏包括《上古卷轴V天际》、《战地3》、《刺客信条3》等大作。



▶发布会现场公布的《死亡扳机2》。



▲“Project SHIELD”的造型就像在X360手柄上搭载一块屏幕。



▲“Project SHIELD”支持Steam平台的Big Picture模式，游玩PC游戏更方便。



▲通过流媒体功能在掌机上游玩《上古卷轴V》。

我们是一群疯子，我们不是为钱或名声，而是为了推动技术极限而乐于冒此风险。



Quantic Dream的David Cage说，其实《Beyond: Two Souls》完全可以不换引擎，但是为了将技术做到极致，他们还是决定冒险一试。

业界声音

索尼将推出PS3电视服务



据好莱坞《综艺》杂志报道，索尼正在与多家电视公司洽谈，筹划推出一个多频道的电视服务，试图与有线电视运营商抗衡。据称索尼的电视服务最早可于2013年内在美国开通。

有消息指，索尼的电视服务主要仍是传统单向接收的电视频道，不过是通过宽带网络提供。该服务会面向索尼的多种设备，包括PS3、PS4、BRAVIA电视机、蓝光播放机、平板电脑等。此前微软已经与多家内容供应商谈判，积极为X360打造电视服务。

《inSANE》将复活

由于THQ倒闭，导演吉尔莫·德尔·托罗与之合作的游戏《inSANE》暂时搁浅，但托罗导演表示，他已经与一家“非常非常大的公司”谈判，对方对这款游戏非常感兴趣。而游戏本身将会在许多方面有所改动，因为当初所设计的一些游戏特色已经被其他游戏用到了。本作的总体设计原则是实现具有强烈叙事性的游戏体验。



英国游戏业规模大幅萎缩

英国娱乐零售商协会（ERA）的报告显示，2012 年英国数字娱乐内容的销售额达到了创纪录的 10.33 亿英镑，其中游戏占 5.52 亿英镑，比 2011 年增长了 7.7%。除了网络游戏与社交游戏的高速增长外，家用机 DLC 的销售额不断提高也是其主要原因。但是因为实体游戏的零售额大幅降低了 26.4%，因此游戏市场的整体规模是在下降的。将实体游戏与数字发行的加起来，总市场规模降低了 17.4%。

ERA 主管 Kim Bayley 说："2012 年夏季缺乏有吸引力的游戏，这显然是一个重要因素。供应商们应该更好地平衡发售档期，提高其游戏的质量。"



真正3D化！3DS《口袋妖怪X/Y》10月发售

1 月 8 日，任天堂召开"Nintendo Direct"网络发布会，正式公布了万众瞩目的新一代《口袋妖怪》！本作的定名对整个系列来说非常特别——《口袋妖怪 X/Y》！其对应平台是 3DS，预定于 2013 年 10 月发售！

在官方新闻稿中，游戏制作人增田顺一说："我们将会把《口袋妖怪》带到全新领域，非常兴奋能为玩家带来《口袋妖怪 X》和《口袋妖怪 Y》。惊人的画面、完全重新设计的场景、游戏剧本、音乐和通信功能将为全世界的游戏玩家带来微笑。"本作将采用全 3D 画面，对应 3D 立体成像，将收录新登场的"御三家"口袋妖怪。详情请留意本刊后续报道。





《古墓丽影》多人模式详情公开

最近《Xbox 官方杂志》确认，《古墓丽影》新作将会有多人游戏模式，而《古墓丽影》的品牌经理 Karl Stewart 也在其推特上确认了这一消息。水晶动力工作室的社区经理 Meagan Marie 透露，多人模式是由多个工作室合作开发的，主要由 Eidos 蒙特利尔工作室的一个团队负责。据报道，《古墓丽影》将会有多种多人模式，玩家将会扮演与劳拉同船的其他幸存者。

目前已经确定的多人模式有两种。组队死亡竞赛中，劳拉与其他幸存者们将对抗岛上的"拾荒者"们。该模式为三局两胜，每一局双方要互换角色。多人模式的地图并不是很大，但其中充满陷阱，也有许多可以攀爬的地方，场景可破坏（比如将桥梁毁坏），有弓箭等武器可用。

第二种模式为营救模式，幸存者要收集一定数量的医疗包，带到几个目的地。而拾荒者要达成一定的杀敌数量。该模式中，幸存者有一定的狂暴化时间，在此状态下可用狂暴的近战能力突出重围。另外可能还有第三种模式叫做"求援模式"，主要围绕搜索与收集，突出的是冒险而非战斗。

在多人模式中将会有多样化的角色类型，他们各自都有不同的武器道具配置。在游戏中积累的经验值可用于提高能力数值，也可以购买更高级的角色。目前确认的一个多人模式地图是"风坑"，是典型的热带岛屿环境，有许多陷阱，也有许多有利位置。在多人模式中也有 QTE，单人模式中的一些动作在多人模式中会变快，玩家可以用弓箭等道具引开敌人。



INFO 新闻短波

X360 将开体育健身频道？

微软最近在欧洲注册了三个新商标：Xbox Sports、Xbox Fitness 和 Xbox Now，据称这应该是微软将为 X360 开通的全新影像节目。

游戏机联网量巨大

据市调机构 NPD 的统计，游戏机已成为美国第三大互联网连接设备，美国家庭总共有 4.25 亿台设备连接互联网，其中有 3900 万台为游戏机。连接互联网的设备最大的自然是台式机和笔记本电脑，总共为 1.83 亿台，智能手机为 1.33 亿台，平板电脑为 3180 万台，少于游戏机。

Capcom 开发多款 Wii U 新作

美国 Capcom 高级副总裁 Christian Svensson 日前透露，Capcom 有多款 Wii U 新作正在开发中，这些游戏并非《生化危机 6》等已发售游戏的移植版。他说："对于 Wii U，总的来说我们是向前看，而不是做一些姗姗来迟的移植版。"

育碧进入迪拜

育碧最近在迪拜成立了一个游戏工作室，目前已经有 25 名员工，预计在 3 到 5 年内增加到 100 人的规模。该工作室将主要负责开发网络游戏，其常务董事为曾在上海育碧担任人力资源总监的 Yannick Theler。

Eidos 创始人获 CBE 勋章

据 BBC 报道，在英国王室 2013 年的新年授勋名单上，出现了 Eidos 创始人 Ian Livingstone 的名字，他被授予了大英帝国司令勋章（CBE）的殊荣。Livingstone 在他的获奖感言中说："我的一生都是围绕游戏，我认为我们通过游戏学到了很多。"

《皮克敏 3》回归原点

宫本茂日前透露，《皮克敏 3》将会更像一代，而不是紧张感大大降低的二代。

PS2 正式停产

1 月 4 日，索尼正式确认，经过 12 年时间，全球出货超过 1.5 亿台的 PS2 已正式停产。作为史上最成功的电视游戏机，PS2 给自己画上了一个完美的句号。据统计，PS2 游戏总数量超过 1 万款，销量超过 15.2 亿套。

《我的世界》突破 500 万

Mojang 公司日前透露，《我的世界》登陆 X360 至今，累计销量已经顺利突破 500 万套。

《闪电归来》X360 中文版

继 PS3 版《闪电归来 最终幻想 XIII》中文版确认之后，台湾万代南梦宫宣布将在台湾和香港推出本作 X360 版的中文版。"《最终幻想》系列"的首个官方中文网站也即将上线。

INFO

新闻短波

华纳有意收购 THQ

据报道，THQ 破产后，已经有 5 个买家有意购买其剩余资产，除了之前报道的育碧之外，还有华纳兄弟公司。此前投资公司 Clearlake Capital 曾表示准备将 THQ 剩余资产全部收购，但 THQ 股东们希望法院给他们更多时间，让其他有意向的买家也参与竞拍。

我希望它（Luminous 引擎）能让全世界的开发者们很兴奋地为我们工作，因为他们将会接触到业界最强的技术。



Square Enix 西方事业总裁 Mike Fischer 相信 Luminous 引擎是世界最顶尖的游戏引擎，该引擎将仅限于 Square Enix 内部使用，所以只有其职员以及为其开发游戏的合作开发商才有机会使用。

业界声音

分析家：Wii U年末表现令人失望

Wii U 的第一个年末商战已经结束，虽然其首发期间的销量不低，但是整体表现却让很多分析家失望。Sterne Agee 投资公司分析家 Arvind Bhatia 最近向 GameStop 的投资者们发布了参考意见，预览了即将发布的 GameStop 年末商战销量报告，其中特别提到 Wii U 在年末商战期间的销量没有达到期望值。

虽然任天堂在 Wii U 发售前一直营造 Wii U 将供不应求的气氛，很多零售商也发布了缺货警告。但实际情况是在大多数零售店里 Wii U 都是唾手可得，并未出现供不应求的盛况。被任天堂报以厚望的软硬件销量比例更是糟糕。Bhatia 说：“我们的总结是 Wii U 首发有点令人失望，要知道投资者对 Wii U 的首发预期本来就已经相当低了。”根据 NPD 等统计机构的数据，年末商战期间，Wii U 在美国的销量明显落后于 X360 和 PS3。对此，岩田聪对路透社的记者说：“Wii U 在美国不像当年 Wii 那样严重缺货，但销量还不错，我觉得销售状况稳定。”

Arvind Bhatia 还透露了一些热门大作的销售情况。《COD 黑暗行动 II》的销量低于《现代战争 3》的同期值，而《刺客信条 III》和《光环 4》表现出色。Bhatia 预计随着次世代主机的到来，GameStop 将从中获益，他相信微软和索尼都将在年内推出新主机，时间在 10 ~ 11 月份前后。



康涅狄格州回收暴力游戏

美国康涅狄格州桑迪霍克小学发生枪击案之后，绍辛顿市展开了大规模的暴力游戏抵制运动。为了以一种更温和有效的方式消除暴力游戏，大绍辛顿地区商会资助展开了暴力游戏回收行动，所有家庭都可以将自家的暴力游戏拿到指定地点，以换取价值约 25 美元的礼物。

绍辛顿学校负责人 Joe Erardi 说：“对于那些有孩子在玩暴力游戏的家长，建议他们首先自己要看一下游戏。我们建议家长更好地了解孩子们正在做什么。如果家长对孩子们玩的东西感到放心，我们也放心。”该组织的声明中明确表示，此次暴力游戏回收活动并不是指责游戏为校园枪击案的罪魁祸首，而是让人们更加关注各种存在暴力内容的娱乐产品。

SmartGlass将配合新技术

据《华尔街日报》报道，微软最近收购了一家“小型家庭娱乐技术创业公司”，目的是为了获得该公司的一些“电子设备控制技术”。这家小公司叫做 R2 Studios，他们从事的领域是“在电视上发布和显示数字媒体”，在与微软签约之前，也曾接洽过谷歌和苹果。微软将会把 R2 的技术应用于游戏机的娱乐功能，可能会与 SmartGlass 配合使用。

SteamBox将使用Linux系统

关于 Valve 正在开发游戏机的传闻已经出现很久，有消息称所谓的“SteamBox”其实就是一部紧凑型的电脑，利用已经在测试中的 Big Picture Mode 实现类似于家用机的游戏体验。而最近根据德国某网站的报道，Valve 员工 Ben Krasnow 透露了新主机的一些消息，他表示该主机将会使用 Linux 系统，而不是 Windows。因为 Valve 创始人 Gabe Newell 曾表示更加封闭化的 Windows8 正在扼杀 PC 游戏业，所以更倾向于开放化的 Linux 系统。



PS4将无法游玩二手游戏?

最近索尼提交的一份新专利引起了业界的强烈争议。此项专利的作用在于让次世代 PS 无法游玩二手游戏，而且该技术为主机内置，无需通过连接互联网以在线认证的方式断定。简单的说，在每一张新游戏盘上都有一个独一无二的 RFID 账号，会记录其使用历史，并限制其在其他主机上使用。

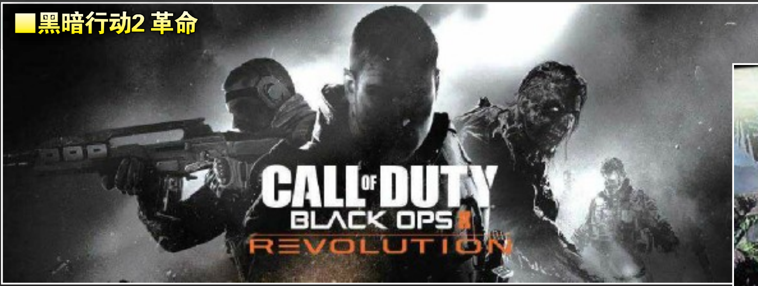


这项专利是 SCEJ 在 2012 年 9 月提交的，最近才被网友发现。这项技术会检查游戏碟里的 RFID 信息，如果该碟已经被其他主机或账号使用，就无法启动。此举若实施，将对二手游戏市场造成毁灭性打击。同时也导致玩家多年来“换游戏玩”的省钱方式再也行不通。其实多年来一直有传闻说索尼将采取反二手游戏的强硬措施，这也是很多游戏发行商的强烈呼声。但是此举也将造成许多负面影响，SCEA 总裁 Jack Tretton 曾明确表态反对阻止二手游戏的做法。

在 SCEJ 提交反二手游戏专利的消息曝光之后，受影响最大的是全球最大游戏连锁店 GameStop，其股价当即下跌了 5%。因为二手游戏业务正在成为 GameStop 最重要的盈利来源，如果没有了这一块的收入，将对其造成巨大冲击。分析家 Michael Pachter 同时认为，这对索尼也没什么好处。如果 PS4 采取了反二手游戏措施，而微软和任天堂不跟进，玩家可能会放弃 PS4 而选择 X720 或 Wii U。Pachter 认为这项专利最后不会强制实施，很可能会成为一种提供给第三方灵活使用的反二手游戏手段，第三方可以自行决定是否为其新作加入反二手游戏功能。最后 Pachter 说：“我们不认为索尼或其他发行商会傻到冒这么大的风险。”

有图有真相 SCENE

黑暗行动2 革命



《COD 黑暗行动 2》的 DLC 终于确认，定名为“革命”。其中将会有 4 张多人模式地图，其中有一个在滑冰场，还有全新丧尸地图。虽然发售日未获得官方确认，不过根据可靠消息应该是 1 月 29 日发布。

特工米奇



在迪士尼与 Junction Point 合作推出《经典米奇》之前，其实已经通过 Buena Vista 尝试为米老鼠赋予全新形象，实验了多种大胆的游戏创意，其中最有意思的就是这个特工米奇，可惜出创意最终未获通过。

古惑狼新形象



最近有记者拜访了 Vicarious Visions 工作室，无意间拍到墙壁上的这么一张海报。显然 Vicarious 正准备对古惑狼进行改造，此前他们已经将《小龙斯派罗》进行改造，推出了《Skylanders》这个新系列，版权同样属于 Activision 的古惑狼也将很快迎来新形象。

雷电变灰狐



小岛秀夫最近发布了《潜龙谍影崛起 复仇》的测试照片，其中赫然可见雷电的机械忍者装，不知道想化身为灰狐的玩家，是否要购买特定的 DLC 呢？



星夜视点



次世代，真的来了?

前段时间，一位在美国某公司做游戏的朋友兴奋地跟我说："X720 E3 公布确认！年内上市！"随后游戏开发圈子里各种关于 X720 即将公开的消息纷纷涌出，最后 Major Nelson 也委婉表态。看来最近微软一定是跟第三方们通过气，大致确认了 X720 的 E3 2013 展出计划。X720 半年内公开看来是八九不离十的事了，而且年内上市应该也是问题不大。下面的问题是，我们的游戏业界是否已经做好迎接次世代的准备?

关于次世代主机，最令人担忧的已不是硬件成本问题，而是游戏开发成本问题。本世代游戏的开发成本已经高到只有少部分大型开发商才能承受，大部分日本团队至今无法做出完全发挥 PS3/X360 实力的游戏，照此趋势，能玩转 PS4/X720 的可能只有顽皮狗、343、Rockstar、Epic、育碧蒙特利尔等顶尖工作室，3A 级以下的游戏将全部灭绝，次世代主机将成为少数几个超大作的专用机。这种趋势在本代主机上其实已经表现得很明显，数千万玩家一整年都在玩《COD》，对他们来说，一年只要有三四款游戏可能就够玩了。游戏开发成本飙升以及网络的进一步渗透，将进一步深化家用机的大作主义格局。今后第三方可能都像 Activision 那样，每年就靠一个大作过活，一款游戏卖两三千万套，一下回收十几亿美元，然后通过网络多人模式让玩家玩一个整年。如此才能维持未来可能达到两三亿美元的游戏制作成本。还有一种方法是采取网游业的经营模式，引导玩家的游戏内消费，通过道具收费提高玩家在单款游戏上的总投入。无论如何，网络都将是不可或缺的一部分，纯粹的单机游戏可能会从此消失。

> **“关于次世代主机，最令人担忧的已不是硬件成本问题，而是游戏开发成本问题。”**

至于次世代主机的游戏画面，E3 2012 公布的《监察风云》基本上可以代表初期阶段的画面标准，育碧 CEO Yves Guillemot 表示其开发成本与现阶段的本世代大作相当。其实当前的 3A 大作都可以做到同等画面，只是受硬件性能限制只能将画质压缩，给开发者一个更强大的平台，他们可以用更低的成本做出画面更好的游戏。但是在次世代主机的成熟阶段，要做出完全发挥会其潜能的游戏，成本也许会高到令人难以想像。

无论如何，E3 2013，我们将为次世代的到来而热血沸腾！

成就的野望

纱迦视点

2012 年的最后几天，微软宣布了首个支持 Xbox LIVE 成就系统的 iOS 游戏——《Wordament》，该游戏完全免费，目前已经有数以万计的玩家取得了全成就。

虽然这只是一则并不起眼的新闻，但背后隐藏的意义耐人寻味。成就系统是微软的一大创举，身后的模仿者数不胜数，如今类似的系统早已超越游戏圈，扩展到社交网络之中。在游戏界中，仅是知名的模仿者就有 PS3/PSV、STEAM 和 iOS。虽然竞争对手不少，但成就系统的影响力依然无人能比，原因在于微软将成就系统通过 Xbox LIVE 拓展到了旗下数量繁多的业务之中。如今玩家可以通过 X360、个人电脑、平板电脑、WP 手机来打成就，只要你愿意，成就系统可以出现在你日常生活的每一刻。随着成就系统染指 iOS 平台，将其范围再次大大拓展开来。相信很快成就系统也会登陆安卓平台，届时其影响力将再上一层楼。



▲值得纪念的拼字游戏《Wordament》。

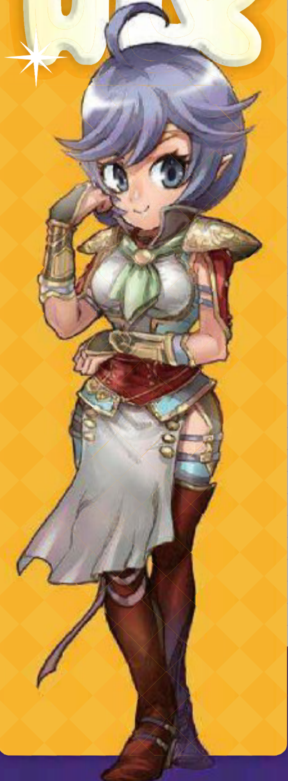
很明显，微软的计划是将成就变为所有游戏的标配，创造"凡有游戏处必有成就"的局面，而这个成就自然只会是自家的成就系统。虽然 X360 在本世代表现良好，但要想一统家用机市场还差得很远，更别提还有微软无法插手的掌机市场。这种情况与当初微软力推 Windows Phone 抢占智能手机市场一样，在确认 Windows Phone 无法战胜 iOS 和安卓后，微软果断调整策略，开始把自家应用往这两个平台上搬，Xbox LIVE 也通过 Smart Glass 等 APP 正式进驻。这些举动虽然削减了 Window Phone 的吸引力，但大大拓展了 Xbox LIVE 这个更重要的业务的受众面。如今微软试图采用同样的手段将成就系统推向所有平台，让所有玩家都认识到它的魅力。虽然成就系统目前只对一部分玩家有吸引力，但通过 X360 这 7 年的努力，它已经被所有玩家所熟知。按照这个趋势发展下去，再过 7 年热衷成就的玩家变成主流也并非不可能，届时成就系统就将成为左右玩家选择的重要砝码。

> **“只要索尼和任天堂愿意，用 PS4 或 Wii U 打成就的一天就会到来。”**

虽然微软的计划已经是昭然若揭，但其竞争对手只能静观其变。这不光是因为微软的经营范围广，还因为微软一贯强大的多平台整合能力。微软近年来一直在整合自己旗下的业务，例如将 MSN 账号和 Xbox LIVE 账号统一为微软账户，全面在旗下电子产品中推广 METRO UI 等等。有着这方面的丰富经验，游戏方面的整合对微软来说实在是小菜一碟。举个例子，当玩家在 X360 上取得某个成就的同时，这个记录将会瞬间更新到其他平台如 PC、平板、手机上，只要点一下刷新，记录就会瞬间更新，而光是这一点对于其他模仿者来说就已经是望尘莫及的了。在最新的 iOS 版《Wordament》中，当玩家以 Xbox LIVE 账户进入游戏时，系统将自动读取玩家此前在 Windows Phone 版和 Windows 8 版《Wordament》里的成绩，让玩家继续之前的状态进行游戏，满足成就要求的话可以直接解锁成就。同样，玩家在 iOS 版中累计的成绩也可以被另外两个版本继承，微软高超的多平台整合能力再次显露无遗。

很久以前曾经有过 NDS 版《光环》的传闻，当时很多人以"敌人的敌人就是朋友"这一心态而乐见其成。如今虽然《光环》《战争机器》这种独占大作不可能跨平台，但微软显然非常愿意让成就系统登上更多平台。只要索尼和任天堂愿意，用 PS4 或 Wii U 打成就的一天就会到来。虽然听起来像是天方夜谭，但想想手机平台的先例，不得不说一切皆有可能。

GOLDEN EYE CROSS REVIEW 黄金眼



幻想生活

热血推荐



3DS
■ファンタジーライフ
■Level-5
■角色扮演
■2012年12月27日
■日版

总分 25

[游戏简介]本作是Level-5潜心打造的奇幻风格角色扮演游戏，但是内容聚焦在了让玩家体验奇幻故事的生活上，有十二大职业供玩家扮演，除了战斗职业外也有生活职业，配上丰富的职业任务和分支任务，还有收集家具和更换服装等元素，成为了一个奇幻版的《动物之森》。



游戏的基本玩法和想象中差不多，就是一个日式的《模拟人生 中世纪》，不过少了美式的恶搞，多了许多日式的卖萌。游戏虽然从初期公布的2D画面变成了3D，但整体风格没有太大变化，仍然是带着可爱与天然感觉的童话式设定，丰富的游戏元素和多职业设定都使得本作耐玩度十足。

个人更喜欢以前公布的2D风格画面，不过现在游戏的画面也不错，尤其是怪物的造型，一个个都是头大身小，又或是造型圆滚滚，萌得有点让人不忍下手。比起风格，游戏系统上虽然显得很有诚意，但略有瑕疵，修炼多个职业技能时只有转换相应职业才能交职业任务有点太繁琐。

本作的流程比较短，而且也没有要求必须达到某些条件才能迎来结局的苛刻要求，可能结束后感觉意犹未尽，但是有丰富的职业、广阔的可探索区域、多种多样的支线任务，要想把每个职业都练到完美也需要花很长时间，总的来说可玩度很高。游戏地图十分梦幻，打造了一个奇妙的幻想世界。

瑞奇与叮当 全线突击



多机种 PS3/PSV
■Ratchet & Clank: Full Frontal Assault
■SCE
■动作射击
■2012年12月27日
■美版

总分 23

[游戏简介]《瑞奇与叮当》系列”十周年纪念作品，在系统方面大胆加入塔防元素。故事模式虽只有五关，但每关流程都较长。游戏支持同屏和联机合作，并有竞赛对抗模式，十分强调多人要素。本作售价低廉，买PS3版光盘版赠送PSV下载版，但奖杯不分开计算。



系列经典的武器道具均有保留，动作射击加塔防的结合十分到位。单人游戏时可谓疲于奔命，双人合作不仅可以明显降低挑战难度，乐趣也大大增加，而且联机效果十分流畅。游戏最大的缺点还是内容含量过少，这可能也是其低廉售价的主要原因，但作为系列十周年纪念作品来说感觉分量不足。

游戏的画面虽然有点粗糙，但较高的游戏性弥补了这方面的不足。单机双人同乐时紧张刺激欢笑不断，线上配合则考验两人的默契。比较遗憾的是游戏中总共只有5个关卡，虽然初玩每个关卡时都要花上20分钟甚至更多的时间来攻关，但关卡的可重复性不高，通关后让人有点意犹未尽的感觉。

手感很不错的一款《瑞奇与叮当》。游戏的基本规则为动作塔防，玩家需要在战场上获得新武器，攻占敌方大本营，并在此过程中频繁返回基地进行防御。由于敌人的出现比较集中，战场的弹药和生命值补给刷新速度快，因此游戏整体节奏比较快，双人合作进行游戏会降低一定的游戏难度，获得更多乐趣。

Chronovolt

PSN
■2012年12月31日
■4.99美元
■Chronovolt ■益智
■Playerthree

推荐度 5.0 /10



一款滚球益智游戏，玩家需要控制球到达终点，想获得最高的三星评价需要对关卡进行一定重复。除了传统的摇杆操作外，本作还可以使用倾斜PSV的方式来控制滚球的移动，背触版的作用则是调整视角。游戏的可挖掘要素不多，剧情对话的进行方式有些莫名其妙，经常打断玩家正常的游戏，造成各种误操作。

箱！ OPEN ME

PSN
■2012年12月20日
■108港币
■箱！ OPEN ME ■益智
■SCE

推荐度 8.0 /10



本作巧妙地应用了AR功能将新奇有趣的玩法带给玩家，而且就算没有AR卡片也能选择对应的模式来完整地体验游戏的乐趣。50多个造型奇特、难度循序渐进的箱子也保证了游戏的耐玩度。虽然体验版需要收费的现象略为奇葩，但可以取得奖杯且购买正式版时会扣除相应费用的设定还算合理。

日本游戏排行榜 TOP 10

关注日本劲爆新作 把握游戏流行趋势

JAPAN WEEKLY VIDEO GAME SALES CHART

2012年12月24日～12月30日

排名	游戏	发售信息	销量	平台
➡ 1	跃出 动物之森 とびだせ どうぶつの森	■2012年11月8日发售 ■Nintendo ■模拟育成	本周 163948套 累计 2286977套	3DS

2 NEW 幻想生活 3DS

ファンタジーライフ

■2012年12月27日发售■Level-5 ■角色扮演■5800日元



本作是LEVEL 5潜心打造的生活类角色扮演游戏，玩家能够从十二个“生活”职业中选择其一，在充满童趣的奇幻世界中展开自己的新生活。游戏内容非常丰富，玩家可以随意转职，并通过完成职业任务来提高职业称号，最终成为一个超级多面手。

本周：134 008套　累计：134 008套

排名	游戏	发售信息	销量	平台
⬇ 3	新超级马里奥兄弟2 New スーパーマリオブラザーズ2	■2012年7月28日发售 ■Nintendo ■平台动作	本周 72894套 累计 1780493套	3DS
⬇ 4	海贼王 冒险的黎明 ワンピース ROMANCE DAWN 冒険の夜明け	■2012年12月20日发售 ■NBGI ■角色扮演	本周 59670套 累计 217482套	PSP

5 上周4位 纸片马里奥 贴纸之星 3DS

ペーパーマリオ スーパーシール

■2012年12月06日发售■NBGI ■动作■4800日元



《纸片马里奥》系列”的最新作品，游戏中的花草树木，山川迷宫等所有元素都是由薄薄的纸片构成，而玩家将要操作同样像纸片一样轻薄的马里奥在这个奇幻世界中冒险，本作新增的贴纸系统可以让玩家将道具当成贴纸那样收集起来用于战斗或各种解谜，充满了创意和想象力。

本周：59 549套　累计：391 078套

排名	游戏	发售信息	销量	平台
⬆ 6	新超级马里奥兄弟U New スーパーマリオブラザーズU	■2012年7月28日发售 ■Nintendo ■平台动作	本周 56321套 累计 381315套	Wii U

7 上周5位 真·北斗无双 PS3

真·北斗无双

■2012年12月20日发售■Koei Tecmo ■动作■7800日元



本作是《北斗神拳》30周年纪念作品。游戏收录了除北斗的继承者篇之外的全部漫画故事，并将过场动画主要以漫画的形式表现出来，对原作支持者来说有着巨大的吸引力。可使用角色增加到22名，并支持联机合作与对抗。但游戏在技术力方面毫无进步，X360版的读盘尤其令人发指。

本周：51 496套　累计：168 009套

排名	游戏	发售信息	销量	平台
⬇ 8	闪电十一人GO2 时空之石 热风·雷鸣 イナズマイレブンGO2 クロノ・ストーン ネップウ/ライメイ	■2012年12月13日发售 ■Level-5 ■角色扮演	本周 47397套 累计 314390套	3DS
⬆ 9	任天堂乐园 Nintendo Land	■2012年12月08日发售 ■Nintendo ■益智	本周 40570套 累计 214374套	Wii U
⬇ 10	太鼓之达人 Wii 超豪华版 太鼓の達人 Wii 超ごうか版	■2012年11月29日发售 ■NBGI ■音乐	本周 33725套 累计 308684套	Wii

本周日本市场首位依然是由《动物之森》获得，这是发售以来第6次登上销量首位的宝座了。而且目前228万的总销量甚至超越了比其先发售的另一款大作《新超级马里奥兄弟2》，成为今年3DS上最畅销的游戏。由Level-5开发，自公布以来几经波折，终于顺利赶在去年最后一周发售的《幻想生活》则以13万销量屈居第二。至于新主机Wii U两款第一方新作表现平平，新平台的普及率还需要进一步加强。

美国游戏排行榜 TOP 20

关注美国劲爆新作 把握游戏流行趋势

USA VIDEO GAME SALES CHART

2012年12月23日～12月29日

排名	游戏	发售信息	销量	平台
1	COD 黑色行动Ⅱ Call of Duty: Black Ops Ⅱ	■Activision ■2012年11月13日发售 ■主视角射击■上周排位：1	◆本周 244045套 ◆累计 6181347套	X360
2	光环4 Halo 4	■Microsoft ■2012年11月6日发售 ■主视角射击■上周排位：3	◆本周 202612套 ◆累计 4599020套	X360
3	跳舞吧4 Just Dance 4	■Ubisoft ■2012年10月9日发售 ■音乐■上周排位：2	◆本周 176176套 ◆累计 2558816套	Wii
4	COD 黑色行动Ⅱ Call of Duty: Black Ops Ⅱ	■Activision ■2012年11月13日发售 ■主视角射击■上周排位：4	◆本周 152384套 ◆累计 3548930套	PS3
5	刺客信条Ⅲ Assassin's Creed III	■Ubisoft ■2012年10月30日发售 ■动作■上周排位：8	◆本周 104393套 ◆累计 2221098套	X360
6	NBA 2K13 NBA 2K13	■2K Sport ■2012年10月2日发售 ■体育■上周排位：9	◆本周 99754套 ◆累计 1535211套	X360
7	刺客信条Ⅲ Assassin's Creed III	■Ubisoft ■2012年10月30日发售 ■动作■上周排位：5	◆本周 92729套 ◆累计 1978082套	PS3
8	新超级马里奥兄弟2 New Super Mario Bros. 2	■Nintendo ■2012年8月19日发售 ■平台动作■上周排位：7	◆本周 87454套 ◆累计 1654554套	3DS
9	Kinect：迪士尼乐园大冒险 Kinect: Disneyland Adventures	■Microsoft ■2011年11月15日发售 ■动作■上周排位：6	◆本周 83611套 ◆累计 1487292套	X360
10	极限竞速4 Forza Motorsport 4	■Microsoft ■2012年10月30日发售 ■竞速■上周排位：13	◆本周 79585套 ◆累计 1624141套	X360
11	Wii Sports Wii Sports	■Nintendo ■2006年9月19日发售 ■体育■上周排位：10	◆本周 78845套 ◆累计37067427套	Wii
12	Wii Sports Resort Wii Sports Resort	■Nintendo ■2009年7月26日发售 ■体育■上周排位：11	◆本周 77649套 ◆累计13512203套	Wii
13	麦登 NFL 13 Madden NFL 13	■EA ■2012年8月28日发售 ■体育■上周排位：12	◆本周 77500套 ◆累计 1959096套	X360
14	孤岛惊魂3 Far Cry 3	■Ubisoft ■2012年11月3日发售 ■主视角射击■上周排位：17	◆本周 70883套 ◆累计 616666套	X360
15	任天堂乐园 Nintendo Land	■Nintendo ■2012年11月18日发售 ■益智■上周排位：21	◆本周 65506套 ◆累计 823839套	Wii U
16	Kinect 运动大会 Kinect Sports	■Microsoft ■2012年11月4日发售 ■体育■上周排位：14	◆本周 64281套 ◆累计 3167040套	X360
17	麦登 NFL 13 Madden NFL 13	■EA ■2012年8月28日发售 ■体育■上周排位：20	◆本周 64232套 ◆累计 1577457套	PS3
18	新超级马里奥兄弟U New Super Mario Bros. U	■Nintendo ■2012年11月18日发售 ■平台动作■上周排位：26	◆本周 60954套 ◆累计 642541套	Wii U
19	超级马里奥3D大陆 Super Mario 3D Land	■Nintendo ■2011年11月3日发售 ■平台动作■上周排位：16	◆本周 60567套 ◆累计 3312521套	3DS
20	口袋妖怪 黑·白2 Pokemon Black / White Version 2	■Nintendo ■2011年10月7日发售 ■角色扮演■上周排位：18	◆本周 57246套 ◆累计 1695259套	NDS

随着2012年步入最后一周，美国市场上早已看不到一款大作发售了，因此我们见到的几乎都是一些老面孔。不过，毕竟消费者的需求是不分时期的，因此这些作品仍然在热烈地销售着。本周美国市场夺冠的是X360版《COD 黑色行动Ⅱ》，目前双版本总销量已经接近1千万。而紧随其后的还有《光环4》，总销量也达到了460万。《刺客信条Ⅲ》《NBA 2K13》《新超级马里奥兄弟2》都分别获得不错的成绩。

全球游戏排行榜 TOP 10

关注全球劲爆新作 把握游戏流行趋势

GLOBALVIDEO GAME SALES CHART

2012年12月23日～12月29日

名次	游戏	信息	销量	机种
1	COD 黑色行动Ⅱ Call of Duty: Black Ops Ⅱ	■Activision ■2012年11月13日发售 ■主视角射击■已发售时间：7周	◆本周 447173套 ◆累计11212775套	X360
2	COD 黑色行动Ⅱ Call of Duty: Black Ops Ⅱ	■Activision ■2012年11月13日发售 ■主视角射击■已发售时间：7周	◆本周 433305套 ◆累计 9219827套	PS3
3	光环 4 Halo 4	■Microsoft ■2012年11月6日发售 ■主视角射击■已发售时间：8周	◆本周 357019套 ◆累计 7387969套	X360
4	跳舞吧 4 Just Dance 4	■Ubisoft ■2012年10月9日发售 ■音乐■已发售时间：13周	◆本周 349317套 ◆累计 4933647套	Wii
5	孤岛惊魂 3 Far Cry 3	■Ubisoft ■2012年11月3日发售 ■主视角射击■已发售时间：5周	◆本周 282236套 ◆累计 1619798套	X360
6	新超级马里奥兄弟 2 New Super Mario Bros. U	■Nintendo ■2012年7月28日发售 ■平台动作■已发售时间：23周	◆本周 253838套 ◆累计 5170231套	3DS
7	FIFA 13 FIFA 13	■EA ■2012年9月25日发售 ■体育■已发售时间：14周	◆本周 243423套 ◆累计 5945939套	PS3
8	刺客信条Ⅲ Assassin's Creed Ⅲ	■Ubisoft ■2012年10月30日发售 ■动作■已发售时间：9周	◆本周 242777套 ◆累计 4625003套	PS3
9	孤岛惊魂 3 Far Cry 3	■Ubisoft ■2012年11月3日发售 ■主视角射击■已发售时间：5周	◆本周 215534套 ◆累计 1348058套	X360
10	刺客信条Ⅲ Assassin's Creed Ⅲ	■Ubisoft ■2012年10月30日发售 ■动作■已发售时间：9周	◆本周 205931套 ◆累计 4091651套	X360

2012年末最后一周虽然欧美市场已经几乎看不到新作发售了，但是全球榜几乎还是由那些已经发售的欧美大作所占据，日系作品只有《新超级马里奥兄弟 2》位居第6。榜首前两位毫无悬念是由《COD 黑色行动Ⅱ》两个版本夺得，而且赶在2012年结束前总销量也顺利突破了2012万。紧随其后的是《光环 4》和Wii的《跳舞吧 4》。第5位的《孤岛惊魂 3》是所有上榜作品中最新的，目前总销量也有接近300万的成绩。而《刺客信条Ⅲ》的总销量也开始冲击900万大关了。

全球游戏软件销量榜

SOFTWARE

※总销量统计起始日期为主机发售日

名次	机种	12月23日～12月29日	12月16日～12月22日	总销量
1	X360	5 707 129套	9 722 116套	736 960 246套
2	PS3	5 010 383套	7 809 548套	640 434 696套
3	Wii	3 076 482套	6 284 321套	837 348 232套
4	3DS	1 877 283套	3 384 203套	67 464 828套
5	NDS	1 626 350套	3 096 835套	760 187 746套
6	Wii U	1 340 726套	821 711套	5 002 576套
7	PSP	477 769套	886 266套	272 731 165套
8	PSV	397 476套	708 877套	10 023 368套

全球家用主机总销量榜

HARDWARE

※总销量统计起始日期为主机发售日

名次	机种	12月23日～12月29日	12月16日～12月22日	总销量
1	3DS	665 304台	1 100 379台	27 025 213台
2	PS3	599 500台	769 445台	72 395 583台
3	X360	421 815台	806 678台	74 249 953台
4	Wii U	238 530台	393 932台	2 448 408台
5	Wii	202 795台	330 870台	98 794 054台
6	PSV	144 349台	202 271台	4 085 461台
7	NDS	143 498台	263 643台	153 840 756台
8	PSP	84 803台	134 294台	75 772 795台

上表中的 NDS 包括 NDSL、NDSi 的销量；PSP 包括 PSPgo 的销量

销量总分析

1. 随着圣诞商战的来临，日本市场各个平台主机的销售都相当热烈，而其中的大赢家毫无疑问是3DS。新旧机型一周之内销量突破了30万台，看来《动物之森》的影响力已经不容忽视了。PSP的销量也比前两周甚至涨了将近两倍。而新主机PSV和Wii U表现则比较一般。PSV勉强重回2万销量，而Wii U发售以来表现也谈不上特别火爆，3周总销量是55万。

2. 美国市场方面2012年最后一周虽然看不到新作的身影，大作继续火爆销售，硬件稳占鳌头的依然是X360，而其后的PS3和3DS都竞争得比较激烈。Wii U首发之后的气势已经放缓了下来，销量还比不过有《跳舞吧 4》支持的Wii，看来明年还需要继续提升普及率和大作数量。

3. 全球排行方面，硬件销量继续由3DS领先，丰富的作品以及还有充足的普及空间是其销量领先的重要原因。当然，PS3和X360两台老主机的销量也不遑多让，在2、3位之间争夺激烈。PS3的总销量也有逼近X360之势了。至此，2012年已经离我们而去，但业界的争夺仍在进行中……

日本游戏软件销量榜

SOFTWARE

※总销量统计起始日期为主机发售日

名次	机种	12月17日～12月23日	12月10日～12月16日	总销量
1	3DS LL	251 949台	206 973台	1 902 005台
2	3DS	159 323台	112 052台	3 285 295台
3	Wii U	122 843台	126 916台	557 901台
4	PSP	65 859台	33 002台	855 053台
5	PS3	47 626台	42 976台	1 149 123台
6	PSV	21 266台	14 446台	663 496台
7	Wii	13 049台	10 346台	472 611台
8	X360	1 689台	1 760台	73 653台
9	PS2	928台	1 102台	55 002台
10	NDSi	454台	320台	30 680台
11	NDSi LL	291台	221台	37 060台

美国游戏软件销量榜

SOFTWARE

※总销量统计起始日期为主机发售日

名次	机种	12月23日～12月29日	12月16日～12月22日	总销量
1	X360	210 495台	501 426台	38 860 133台
2	PS3	169 729台	257 686台	23 887 798台
3	3DS	149 082台	319 757台	7 618 870台
4	Wii	88 031台	159 407台	40 767 800台
5	Wii U	82 049台	155 441台	1 086 558台
6	NDS	78 841台	159 486台	52 336 698台
7	PSV	42 984台	85 085台	1 242 687台
8	PSP	5 126台	9 732台	19 631 960台

2012 日本主机销量榜

HARDWARE

※总销量统计起始日期为2012年1月1日

名次	机种	12月24日～12月30日	12月17日～12月23日	总销量
1	3DS	823 406套	1 255 932套	24 652 801套
2	PS3	306 524套	455 930套	53 317 699套
3	PSP	225 607套	485 643套	72 081 048套
4	Wii	145 176套	245 243套	67 096 793套
5	Wii U	115 437套	150 796套	786 431套
6	PSV	50 089套	98 114套	2 573 865套
7	NDS	34 986套	57 471套	174 741 302套
8	X360	30 598套	40 987套	11 669 864套
9	PS2	172套	202套	134 537 079套

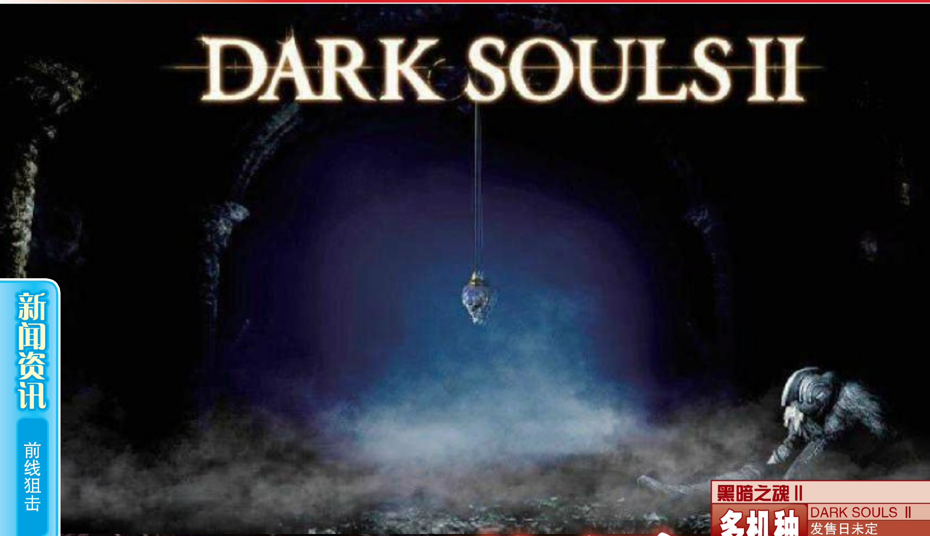
美国家用主机总销量榜

HARDWARE

※总销量统计起始日期为主机发售日

名次	机种	12月23日～12月29日	12月16日～12月22日	总销量
1	X360	2 835 766套	5 641 581套	418 362 657套
2	PS3	1 654 506套	3 022 882套	256 753 710套
3	Wii	1 609 436套	3 617 465套	418 084 460套
4	NDS	919 642套	1 910 651套	327 784 169套
5	3DS	550 688套	1 204 136套	22 381 421套
6	Wii U	197 127套	373 307套	2 562 610套
7	PSV	169 403套	334 695套	3 563 891套
8	PSP	86 982套	163 086套	94 706 277套

文 洛克 美编 心の永恒

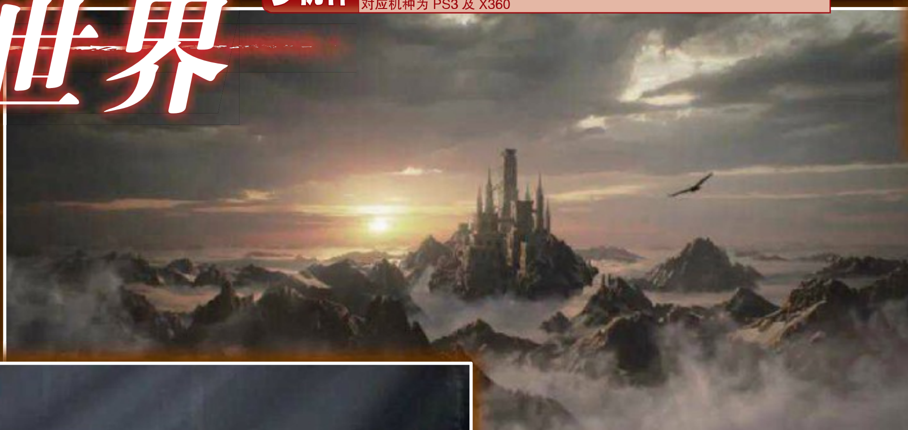


因为《恶魔之魂》的一路走红，作为《恶魔之魂》精神续作的《黑暗之魂》一经推出便成为玩家关注的焦点，不仅销量喜人，于2012年发售的DLC《黑暗之魂 深渊的亚尔特留斯》也广受欢迎。如此神作NBGI又岂会放过，这不，就在DLC推出后的两个月制作组就公布了续作《黑暗之魂Ⅱ》的相关消息。本作完美继承前作的黑暗奇幻风格与精神，对应的机种是PS3、X360和PC。不过游戏目前公布的消息并不多，一些细节还请各位等待我们今后的追踪报道。

黑暗之魂Ⅱ	NBGI		动作角色扮演
多机种	DARK SOULS Ⅱ		日版
	发售日未定	1人	售价未定
	对应机种为 PS3 及 X360		

广阔的世界

由于系列一向以“探索迷宫的紧张感”、“遭遇敌人的恐怖感”和“存活到最后的成就感”作为主题，辽阔的冒险世界自然是必不可少的要素，从目前公布的情况来看，制作人表示本作的开放场景至少会达到《暗黑之魂》的同等水准，不过内容更加紧凑，这意味着在新作中玩家的冒险过程中将遇到更多的变数，各位做好受死的准备了吗？（笑）





▲完全不必担心游戏的场景问题，其规模大小绝对能让玩家满意。

◀神秘的洞窟、迷雾环绕的高空吊桥……本作的冒险场景不仅一如既往的丰富，而且还有很多隐藏要素供玩家收集。

▼游戏很可能要在2014年才能与我们见面。



开发度？

游戏目前的开发度仅为25%，也就是才刚刚完成大致的构架和部分内容而已，值得一提的是，本次的制作团队规模远大于《黑暗之魂》，续作的内部员工数量几乎是前作的两倍，《恶魔之魂》和《黑暗之魂》均有帧数不足、有很多恶性BUG等硬伤，希望扩大规模的制作团队能杜绝这种现象。

©2012 NBGI ©2012 FromSoftware, Inc.

除此之外，本作公布的情报中还有一条令人在意的消息——宫崎英高从本作开始不再负责开发工作，负责人更换为涩谷知广和谷村唯，在《黑暗之魂Ⅱ》中宫崎英高不会对游戏的制作提出什么决定性的意见。据说这是因为From Software和NBGI的共同决定，希望能通过换人的形式为系列开辟出一个全新的发展方向，这是否意外着本作的玩法将会有很大改变呢？



◀游戏的主人公正步步为营探索未知地带，本作的游戏画面相当不错。



▼▶此次出场的新敌人，看来与它们的战斗往往是以1 VS 多的形式展开，这种情况要充分利用地形方能制胜。

大幅进化的世界



得益于制作团队的扩大，本次游戏在各处细节都有不同程度的进化，让我们先看看都有哪些方面吧：

1. 画面得到了长足进步，将为玩家呈现出更有代入感的冒险舞台；

2. 在故事上也会让玩家有更高的代入感，将增加和契约有关的故事，契约系统会得到强化，与此同时，本作将在难度上有更高的追求；

3. 本作与前作相同对应网络系统，玩家可以通过网络与其他玩家共同冒险。开发商将会搭建专用的服务器，相信玩家会有更好的网络体验。





▶本作出现的女性角色，相信在剧情上有重要的戏份。

▼既然是正统续作，和龙之间的战斗自然不能少！



■递给男主人公的鸿毛，难道这是缔结契约的一种仪式吗？



制作人访谈


■宫崎


■涩谷

新的导演，新的可能性

Q：首先想先问一个前作死忠们在意的事——据说宫崎先生不再直接参与本作的开发了？

宫崎英高（下简称“宫崎”）：正是如此。这次《黑暗之魂Ⅱ》的导演是涩谷来担任，他也是“《异世界传说》系列”的制作人，系列最近的作品就是大家熟悉的“R”了。我个人不再直接参与开发，而是转为“总监”这个职位，也就是相当于“监制”的感觉。

Q：嗯，虽然这样说，作为《恶魔之魂》和《黑暗之魂》的生父，离开开发第一线的话，很多FANS都表示担心啊。

宫崎：嗯（思索），总而言之，我个人认为这种担心是不必要的。这次的导演涩谷广是经验和资历都远胜于我的开发者。能够理解《黑暗之魂》的核心卖点、以及作品中包含的那种“精髓”。请大家相信他。我本人对这个游戏是充满感情的，但是具体的安排毕竟还是由公司决定。退一步说，我自己确实能把握住这个游戏的基础和框架，但同时也会陷入其中，很难再有突破性的发挥。所以也希望其他人能突破我的局限，给作品带来更多的可能性。顺便说一句，我担任导演的其他作品正在制作中。

Q：宫崎先生的新作么？这里能不能透露一下呢？

宫崎：既然没有参与《黑暗之魂Ⅱ》，那肯定是在开发其他的游戏嘛。（笑）不过新作现在还不是详谈的时候。毕竟我们现在在聊的是《黑暗之魂Ⅱ》啊！（笑）

Q：好吧好吧，我们把话题拉回来。这次您的头衔是“总监”，这个具体是负责什么呢？是不是相当于制作人？

宫崎：简单说有两个职责。第一是保证游戏的大框架和开发方向，同时对预算和进度进行把控。从玩家关心的部分说，就是做一些政策方面的决定，比如“这次要自建服务器”、“不能贩卖武器道具这类影响平衡的DLC”，类似这种方针。另一个职责呢，往大一点说就是“监制”。监制要保证续作不偏离原作的核心乐趣，同时将前作中的不足之处与大家一起反省。当开发偏离轨道时，及时作出纠正。当然了，具体的情况还要看开发中的实际情况。

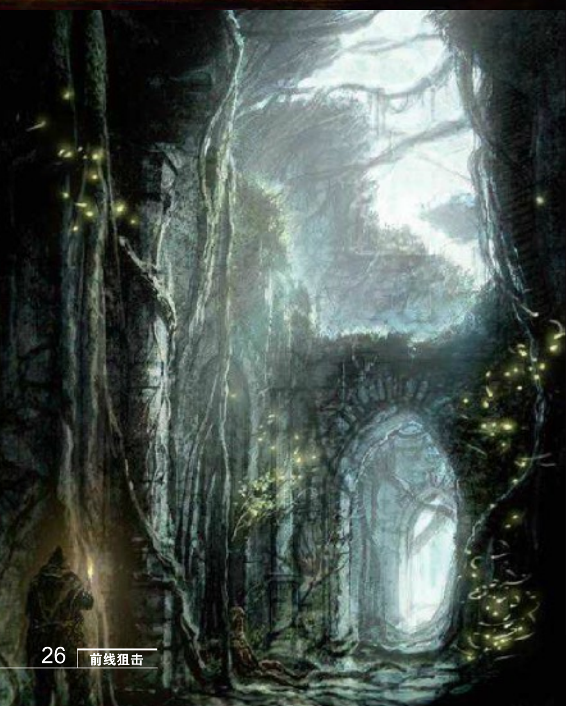
Q：也就是说不再做直接的指示，而是转为开发的把控和支持？

宫崎：对，不必要的事情不再对开发团队指手画脚。我觉得一个游戏，最终还是要将“由导演统一的思路”贯彻到底，这样做游戏会得到更好的效果。刚刚也说了，在游戏的核心之外，比如世界观啊，故事啊，美术设计这些方面。人总会有自己的意见和审美倾向，综合七嘴八舌的意见不利于开发，所以我会特别注意不去干涉细节。而且涩谷也是非常有经验和实力的开发者，基本上应该不用我参与。

Q：话虽如此。一款游戏的开发者变更对于游戏方向性多少都有影响吧？您不担心类似“核心魅力”会改变么？

宫崎：一般来说是这样的。不过“《黑暗之魂》系列”来说的话会好很多。因为在一代问世之后，世界各地的媒体和玩家写下了很多热情洋溢，中肯坚实的测评。还有那些评价、意见、修改建议，乃至批评。这些反馈都特别精彩，而且我们惊讶地发现，这些反馈是朝着一个方向的。那么我们就一定要将这个方向铭记于心，慎重地沿袭。我们觉得非常幸运，这些反馈是极为贵重的财富。

下面我就不多说啦，请涩谷导演与各位详细聊聊《黑暗之魂Ⅱ》的情况。（笑）



新生的《黑暗之魂Ⅱ》

Q：涩谷先生您好，刚刚我们听宫崎先生讲了导演变更的前因后果，我们也知道涩谷先生是fromsoftware的资深开发者了，想问一下最近都忙些什么？

涩谷广（以下简称“涩谷”）：大家好。最近在全力投入的就是fromsoftware本社自研的新图像引擎方面的指挥工作。同时也是《异世界传说》这个系列的导演。

Q：新图像引擎能不能详细说说？《黑暗之魂Ⅱ》就是使用这个新引擎么？

涩谷：正是如此。单说引擎的话，我们觉得在次世代必须有一个强劲的画面引擎才能在世界领域更有竞争力。成为世界级大作，画面是不可少的一环。所以决定研发一套强劲的新引擎。

Q：那么也就是说《黑暗之魂》的引擎稍微有点老旧了是么？

涩谷：这么说也可以。更重要的还是希望新作的画面能超越《恶魔之魂》和《黑暗之魂》。

Q：原来如此。也就是说因为这个背景，新作的导演就交给涩谷先生了么？

涩谷：这次我们确实是想在画面技术上有所超越，于是就交给一直从事新引擎研究的我了。可能是因为我更了解新引擎吧。

Q：那么玩家是不是可以期待，新引擎会将画面的表现力大幅加强？

涩谷：因为这次新引擎使用了很多新技术，譬如自然的空气感、角色和怪物的演出这些元素的表现力都会大幅提升。

Q：顺便问一下，本作的开发团队是《黑暗之魂》的原班人马么？

涩谷：我觉得用“混合团队”来说更恰当。原来的开发团队会有很多人继续参与，同时还有一些优秀的开发成员会加入进来。

想创造极富想象力的游戏

Q :好吧，现在就让我们聊聊关于《黑暗之魂Ⅱ》的事吧。本作与前作的世界观是紧密相连的么？

涩谷 :并不是严格意义上的故事延续，当然世界观也不是完全割离的。简单说就是延续了前作的世界观和背景，讲述其他地方，其他人的故事。

Q :那么前作的角色会登场么？

涩谷 :现在还不能细说，不过请各位尽情发挥想象力。（笑）

Q :地图方面，有没有考虑走“完全开放世界”的路线？

涩谷 :地图会沿袭《黑暗之魂》的风格，由一个个区域构成。没有想过变成完全开放世界那种地图。

Q :刚刚宫崎先生说“在方向上只做监督，具体新作基础构架和概念都交给涩谷导演。那么这个“基础构架和概念”，您目前是怎么想的呢？

涩谷 :《黑暗之魂》这部作品已经有大量的FANS了，决不能背叛他们是我心中最慎重考虑的。所以，新作的基础架构不会改变。当然，前作受欢迎的要素也会继承下来。总之是想做一款保持基础和精华不变，“整体进行升级”的新作。这就是我们雷打不动的方针。

Q :那么其中最重视的是哪部分呢？

涩谷 :这个用语言就很难完全表达了。其中关键的是场景和气氛，想要将这个世界原有的深厚气氛更好的表现出来。比如“引导玩家身临其境，利用玩家的注意力来提高气氛的表现力”。

Q :这个能具体说说么？

涩谷 :比如说，玩家看到眼前突然有血流出来，那么是不是就会本能地思考这是怎么回事？这是从哪里流出来的？我们想把握这种情况下玩家脑海中“为什么”的思考过程。给玩家前方有未知恐惧的预感。平常不怎么注意的场景，玩家仔细观察一些细节表现、然后认真思考的话，会发现有隐藏的道路。就是类似这样的体验，用环境气氛的动态刻画来大幅提升代入感和探索的乐趣。

Q :也就是说“探索感”会大幅加强，不知道这样理解合适么？

涩谷 :类似各样的感觉，但是单单说探索感增加的话，会给人“不就是地图加大，地图变复杂”这样的印象。其实不是的，我们希望做到的是更空间化、情景化的表现。

Q :这个有点抽象了，能不能举一个我们容易想象的例子？

涩谷 :好的。比方说，有一个水井，玩家知道里面会有危险敌人出来，也知道里面可能有宝物。那么玩家在路上遇到这么一个水井，是不是就会站住，然后仔细观察一下，并且根据声音、水井周围的动态细节等要素来判断“这个井到底是有宝物还是有敌人？”就是这种观察、想象、判断的乐趣，在《黑暗之魂Ⅱ》中会加入很多。

Q :原来如此。怎么说呢，“大作志向”、“目标世界市场”这种话游戏的话，一般来说给人极致华丽体验，简单明了的精彩演出这种印象。比如“《战神》系列”和“《COD》系列”，刚开始还担心“新作会不会因为走国际化路线就朝这个方向发展呢？”现在听了您这么说，觉得你们的着眼点虽然质朴，却更有乐趣。

涩谷 :现在的游戏表现力提升太多了，真的是什么都能表现。但是从玩家的一侧去感受的话，大场面表演性的视觉轰炸之下，也会渐渐失去“思考玩味”的快乐。我们想给玩家的就是这种“想象的乐趣”。这是我们的基本概念。

Q :问点更实际的吧，这次新作的内容量增加了么？

涩谷 :内容量跟前作差不多，并没有打算大幅增加，但是会有小幅度的增加。游戏时间基本上也会跟前作差不多。之所以如此是因为，之前说的“细节情景刻画”会加大开发量，我们决定将资源更多地用在这些地方。

Q :也就是说，相比“量”，更重视“质”的提升，是吧？

涩谷 :正是如此。游戏的魅力之一就是“冒险感”，一步一步，好像用自己的手摸着一样，慢慢朝着未知的神秘前进。这就是我们想传递给玩家的感觉。

情感体验中加入了“悲伤”的刻画，新作的主题是“时间”？



Q :刚刚我们也谈到了，系列已经有大量忠实FANS。那么新作在难度方面会如何调整呢？说实话，这方面目前的死忠和新玩家之间的需求很难平衡吧？

涩谷 :你说的没错，这是一个非常难的命题。我们采用了一个折中的办法，序盘部分会让新玩家更容易投入进去，减少挫折感。等序盘阶段过后，游戏的难度会显露出系列的本色（笑）实际的情况，我们预计《黑暗之魂Ⅱ》的确会吸引一部分新玩家进来，但是原来的死忠还是大部分，这部分玩家的希望绝对不能辜负！

Q :话说回来，刚才宫崎先生提到了你们这次要自建服务器，是为了配合新的在线游戏模式么？本作的多人模式是如何考虑的？

涩谷 :是这样的。首先肯定是以单人模式为主轴，专用服务器来实现在线多人游戏。这部分会加大力度。

Q :目前为止的在线部分，比如“血痕”这种传递信息的交互模式，都是属于“弱交互”的多人模式。《黑暗之魂Ⅱ》也会继续秉承这个方向么？

涩谷：是的，这个方针是不变的。同时也会加入一些新的体验。

Q：从情感和艺术表现力方面，涩谷先生觉得《黑暗之魂Ⅱ》最想给玩家传达的是什么呢？

涩谷：我最近沉迷于美剧《行尸走肉》，这部剧描绘出的绝望、艰难、苦痛给了我很大的震撼。我想原本《黑暗之魂》也有这样的感情在里面。从情感体验的角度来说，前作很好地将“绝望”、“孤独”的感觉传递给了玩家，不光从游戏的场景、风景、气氛中，游戏构筑的方方面面都体现出了这次感觉。本作毫无疑问也是要将这种感觉沿袭下去，也许 还会加入一些“悲伤”的元素。

Q：前作中有很多人玩过之后，都会和别人谈起自己在游戏里面的经历。比如在这里如何死去的、在那里如何中了陷阱、哪里有秘密、哪里产生了挫败感，故事的细节等等。人们会愿意去交流这些，这点是非常有趣的。

涩谷：没错，这点是制作是特别注意的。而且本作的一个重要的主题就是“时间”。

Q：哦？能不能具体说说？

涩谷：（笑）“时间”的事，这里确实不能说多（注：官网也有表现“时间”）、请原谅我卖关子。这个关键词还没有到发表的时机。（笑）

Q：好吧。那最后就请二位对读者们说几句话。

宫崎 :首先作为前作的导演，也代表开发团队全体再一次衷心感谢玩家们。谢谢大家关注新作的发表，敬请期待！

涩谷：我们开发团队会竭尽全力，请期待发售的那一天。

文 洛克 美编 心の永恒



无双×海贼 出航！目标新世界！

由2012年3月发售的《海贼无双》是至今为止最为成功的一款《海贼王》改编游戏，该作十分厚道，光故事模式就包含了路飞出海到顶上大战争的全部内容，此外还有支线剧本和挑战模式。如此诚意之作自然受到玩家的认可，而NBGI又怎会放过大好商机？这不，时隔一年，《海贼无双》的正统续作便出现在玩家面前，本作不仅收录了和“新世界”有关的剧情，还顺应民意加入“空岛”的相关关卡。不过游戏的价格依然不菲，接下来就一起看看游戏有什么新消息吧！

海贼无双2	NBGI	动作
多机种 ワンピース 海贼无双2		日版
预定2013年3月20日	1～2人	8190日元
对应机种为PS3及PSV		推荐玩家年龄：未定



所属：草帽海贼团
职位：船长
能力：橡胶果实

蒙其·D·路飞

在“CP9事件”中出名，并参与“顶上战争”的草帽海贼团船长，“顶上战争”之后跟着原海贼王旗下的副船长雷利修行，在两年内充分掌握了三种霸气的使用方法，其“霸王色霸气”能在瞬间解决5万名敌人。两年后和同伴们在香波群岛集结，扬帆驶向新世界。

双版本！

不得不说SCE的双平台策略非常有效，《机车风暴RC》、《PS全明星大乱斗》、《英雄传说 闪之轨迹》……越来越多的游戏开始实行双平台计划，本作亦是如此，其中PS3版售价为8190日元（约585人民币）、PSV版售价为7140日元（约510人民币）。从目前已发售的几款游戏表现来看，PSV版并没有因为机能的原因造成游戏体验不如PS3版，对于住校的学生族和家里电视不够用的玩家来说，PSV版或许是个不错的选择。

此外，本作也和前作一样拥有限定版套装，套装内除了游戏本体外，还附带游戏主题的PS3贴纸（薄机用）、原声CD、角色别针和别针专用的收藏夹（能一并容纳前作的别针），限定版套装售价12390日元（约886人民币），价格并不算太夸张，想要的朋友尽快入手吧。





▲运用霸气使出的攻击“火拳铳”，威力不可小视。



▲在凯撒的研究所中使用的新招式，这是否在暗示本作的剧情至少会进行到凯撒事件？

©尾田荣一郎／集英社・フジテレビ・东映アニメーション ©2012 NBGI

吾乃君临此地的全能之神！

山治

所属 草帽海贼团

职位 厨师







▲新必杀“烧铁锅”，用强有力的足踢消灭敌人。

永远遮住半边脸的家伙，自称海贼中的绅士，从来不对女性出手。香波群岛事件后这个喜好女色的家伙不幸掉落在人妖王统治的人妖岛上，在和人妖之间的“追逐游戏”中锻炼出超凡的脚力和料理技术。

罗罗诺亚·索隆

所属 草帽海贼团

职位 战斗员





▲在修行中习得的新技能“黑绳·大龙卷”，不知游戏中会如何表现这个能将敌人逼入地狱的龙卷风？

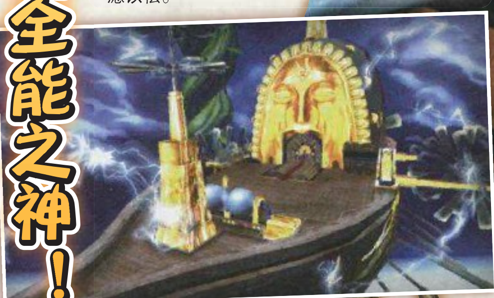
使用三刀流作战的剑士，被熊拍飞后流落到世界第一剑豪鹰眼的城堡中，为了帮助路飞成为海贼王而不惜下跪恳求鹰眼传授他剑术，在修行过程中似乎因为意外使左眼失明。两年后的索隆实力非凡，在漫画中至今还未展现全力，不禁让人期待他在游戏中的表现。

艾尼路



在400年前，原本是加雅岛一部分的“黄金乡”，因为一次上升海流爆发被送上了白海，成为“神之岛”。而所谓的“黄金乡”正是800年前消失的古文明“香朵拉”。草帽一伙为了帮菱形大叔证明空岛的存在，经由有“生或死的危险航路”之称的巨大海流到达白海。击败了空岛的独裁者神·艾尼路和他的神官们。敲响黄金大钟向地面的菱形大叔传递空岛存在的信息，也终止了空岛上长达400年的战争。

以上便是《海贼王》“空岛篇”的剧情概述，说起前作《海贼无双》中最令玩家遗憾的，便是制作组没有收录“空岛篇”的相关剧情，当初还有不少玩家猜测这段剧情是否会作为DLC加入游戏，如今期待这段剧情的老玩家终于如愿以偿。





▲按照尾田的说法，艾尼路如果下青海，其悬赏金能达到5亿左右，是个不容小视的对手。



▲艾尼路的最终必杀——“2亿伏特·雷神”，放出全身的电将自己变身为雷神。

空岛“加雅”的统治者，性格高傲自大，自称全能的神，手下有四名神官和成百上千的神兵。自然系响雷果实能力者，并会使用“见闻色霸气”，平时用背上刻着勾玉的大鼓引导雷电攻击敌人，最后败在对雷电完全免疫的路飞手中。

AMC THE WALKING DEAD SURVIVAL INSTINCT

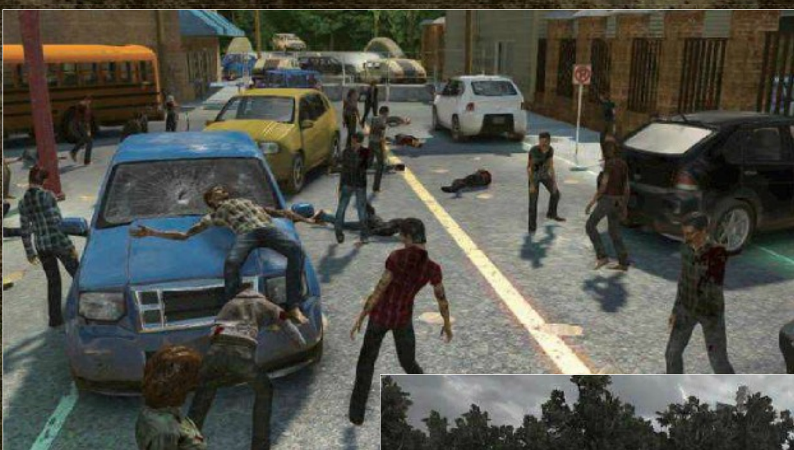
文 伽蓝 美编 anubis

行尸走肉 生存本能		Activition	主视角射击
多机种	The Walking Dead Survival Instinct		美版
	2013年内	1人	59.99美元
	对应机种为PS3/X360		对应玩家年龄：17岁以上

虽然 AMC 目前大热的剧集《行尸走肉》因美剧冬休期需要等到 2 月才能回归，但同名下载游戏的 5 个章节已全部放出，相信各位“行尸”迷已经抢先将游戏通关，不知各位是否对这款由 Telltale 制作的文字冒险游戏感到满意，如果你觉得意犹未尽的话，不妨关注一下以下介绍的这款将于 2013 年发售的主视角射击版《行尸走肉 生存本能》，这款游戏虽然公布已久，但一直没有具体的游戏情报放出，而近日放出的一段视频影像中可以了解本作的大致玩法，下面就跟随笔者了解一下本作的内容吧！



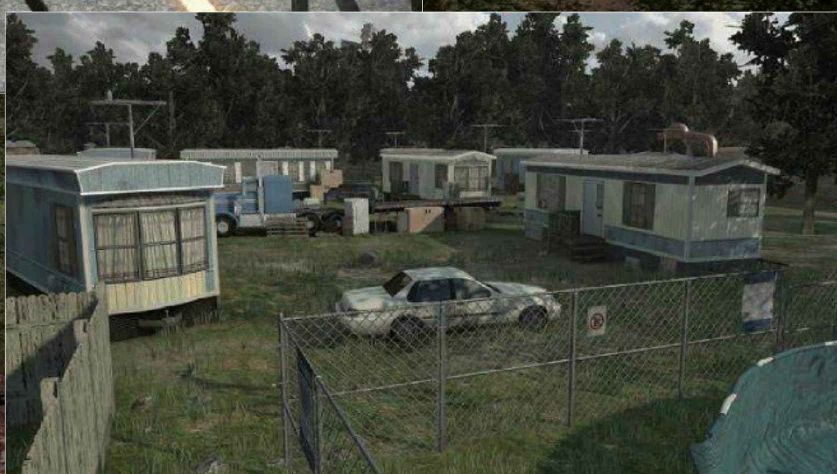
什么是《行尸走肉 生存本能》？



▲真正的“尸”横遍野，在这样的街道上贸然露面绝对只有死路一条。

本作自公布了游戏的标题后就一直十分低调，以至于人们经常将此与 Telltale 制作的同名游戏搞混，甚至根本就不知道本作的存在，现在本作已经正式定名为《行尸走肉 生存本能》。Telltale 的下载游戏版基于《行尸走肉》的世界观编写了原创的剧情，而本作的剧情则以 AMC 的美剧版剧情作为蓝本，因此各位从美剧版开始认识《行尸走肉》的玩家可以从本作中找到亲切感。而且，这是一款强调生存要素的主视角射击游戏，玩家可以以主视角感受置身尸群的真实紧张感，这也是文字冒险形式所无法赋予的。同样地，本作也拥有多种选择产生分歧路线的设定，虽然这不会对结局造成太大影响，但却会使流程变得截然不同。





▲物资永远是生存最重要的环节，但大多商店早已被扫荡一空。

►平静的小区背后，到底隐藏着怎样的杀机呢？

患难兄弟的生存之旅

在《行尸走肉 生存本能》中，故事主要围绕 Dixon 兄弟展开，也就是 Daryl 与 Merle，前者凭借一身强壮的肌肉以及标志性的十字弩给观众留下了深刻的印象。后者则以凶残著称，在剧集之初被主角一行制服后强制铐在了被丧尸围困的大厦顶层，为了求生他用锯子切断了自己的右手，久未露面的他在第 3 季回归后以极其出彩的表演获得观众的一致好评。从目前的情报来看，玩家主要操控 Daryl 进行冒险，时间线定于这场灾难爆发的最初阶段，也就是兄弟二人还未失散的时候，同时也是美剧中未曾提及的部分。游戏中二人的动作捕捉以及配音都由剧中的原演员 Norman Reedus 和 Michael Rooker 一首包办，因此剧迷不必担心还原度的问题，而透过游戏相信玩家可以更加深入地了解兄弟二人的性格以及关系。



▲扮演Daryl与Merle的演员Norman Reedus和Michael Rooker，值得一提的是Michael Rooker此前在《COD 黑暗行动 II》中也曾担任了Haper的捕捉及配音工作，与游戏可谓颇有渊源。



■从这张图可以看出，Merle的右手还“健在”，这也说明了游戏的时间线。



■Daryl的标志性武器十字弩，游戏中也将原汁原味还原剧中射击弩箭后重新从行尸拔出回收的动作。



▲谨记！破坏大脑结构是杀死行尸的惟一方式。

绝处逢生

《行尸走肉》中最大的魅力之一就是那可怕的尸群与幸存者之间较量而产生的悬念，而游戏中也很好地还原了这种氛围，剧中丧尸有一个特点，就是对非自己同类的行动十分敏感，无论是气味、声响都会引起他们的注意，因此在本作中玩家也无法像《求生之路》系列”一样拿着枪屠杀丧尸，基本只能用冷兵器进行接近战。而且在本作中，太大的动作会使角色流下汗水（在 FPS 界面中会有所体现），这种气味会引来行尸，因此隐秘行动是游玩保命的核心。另外，随着游戏的进行，玩家会遇到形形色色的幸存者，比如路上有等待帮助的幸存者，玩家可以选择救助或是视而不见，如果选择救助就能组建自己的幸存者部队，从而使玩法出现改变。



◄在远处将行尸逐一击杀开出道路也是一种不错的战术。



▲枪械当然是杀死行尸最便捷的手段，但注意枪响可能会让你陷入更大的危机中。



◄在远处投掷玻璃瓶吸引行尸的注意再悄悄前进，可以免去不少的麻烦。

文 铃　美编 心の永恒



DEAD SPACE 3

死亡空间3	EA		动作射击
多机种	Dead Space 3		美版
	2013年2月5日	1～2人	59.99美元
	对应机种为PS3、X360		对应玩家年龄：17岁以上

当年被称作黑马的《死亡空间》即将迎来系列的第三款作品，由于EA对这款作为极为重视，因此在发售日日趋临近的这段时间里，各种重磅消息也是不断在更新。先是合作模式等大量三代的新增要素连番公布，随后又用开阔的雪景和与人类敌人对抗的镜头惹得老玩家强烈不满，接着以试玩版内容的披露再度将本作定义为“继承系列招牌恐怖感”，弄得真相扑朔迷离，吊足了玩家的胃口。要想看清本作的面貌，就只能通过收集更多信息来慢慢揣摩了。

场景多元化

在近期公布的《死亡空间3》最新游戏截图中，我们又看到了之前令老玩家大为不满的雪地场景，不过与之前不同的是，从这批新图上可以看出，艾萨克似乎更多地是在类似于山洞的区域与敌人作战，虽然这里依旧比以往作品的大部分区域都要“亮”，但空间还是比较狭窄的，压迫感比空旷区域要强烈很多。由此我们可以推断出厂商在三代中会尝试多元化的场景，跳出太空船与空间站等区域的局限，试图避免玩家产生一种“每代都差不多”的重复之感。



▶熟悉的“老朋友”还是那么威武霸气。



▲之前较为开阔的场景，敌人还是具有一定威慑力的。



◀没能挣脱的话估计脑袋就没了……

©2012 Electronic Arts Inc



▲看起来艾叔抬脚猛踹就能干掉它……

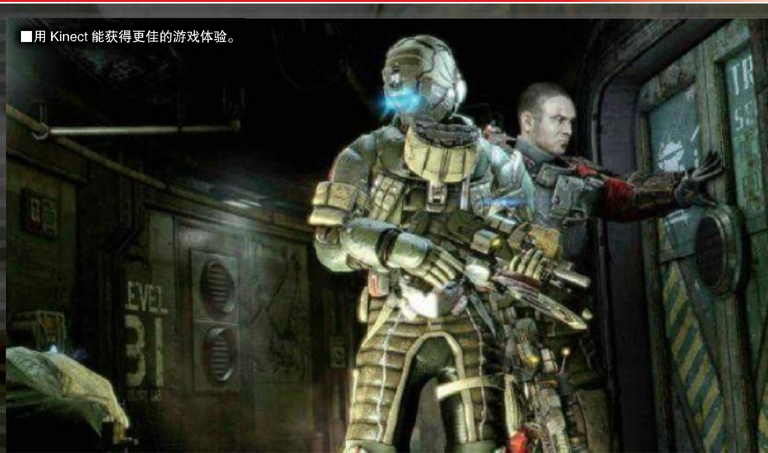


▲先把腿切了再说。



▲新敌人长得好像矿工。

■用 Kinect 能获得更佳的游戏体验。



语音控制系统

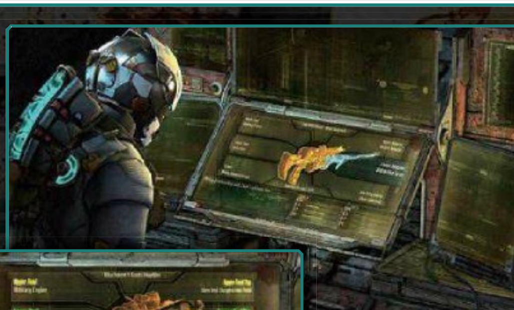
支持双人合作是本作的一个新亮点，随之而来的还有全新的语音控制功能。制作方表示，由于本作中有了同伴的存在，因此游戏中肯定会有玩家间的互动，这点在合作模式中很容易体现出来。而对于给同伴急救包或弹药这样的简单动作，用传统的按键输入来达成可能会显得很繁琐，所以玩家能通过语音对角色发出指令的设定就变得十分有用。

这项语音控制功能对应 Kinect，玩家只需要说出系统可以识别的一些特殊短语，就能直接对角色下令，在不用进入繁琐菜单的情况下，完成道具传递甚至是呼救等操作。不仅如此，玩家在还可以通过语音控制让角色快速使用停滞能力或使用急救包，不过这两项操作在游戏中都有对应的快捷按键，况且部分危机情况下，大概有些玩家已经被吓得说不出话来了，因此可能不是很实用……

武器组装系统

现在不少游戏都拥有武器自定义系统，特别是在游戏的多人模式中。这些系统往往说起来很华丽，比如玩家可以对武器的能力进行强化升级，从而提升攻击力、最大装弹数，或者是缩短上单时间。稍微进阶一点的自定义系统能对固定武器的细节进行调整，自定义少量额外部件或对武器进行涂装。不过，这些在《死亡空间 3》最新的武器自定义系统面前都弱爆了，因为本作中玩家并不是只能对武器进行有限的修改，而是能真正按照自己的喜好来组装武器。

众所周知，艾萨克本来就是一名技工，他的特长就是修理与制造，只要有相应的设备，组装武器对他而言并不是难事，因此这个武器组装系统的加入也就变得合乎情理。本作的武器组装系统允许玩家选择组成枪械的每个部件，而非那些可有可无的配件，如何利用组合的规则来制作出更为强劲的枪械，将会成为玩家们讨论的热门话题之一。



▲稍早前公布的截图中的装置就是组合武器的设备。



◀电镀器和霰弹枪的组合。

试玩版本月放出



EA 正式宣布本作的试玩版会在 2013 年 1 月 22 日同时登陆 PSN 商城和 Xbox Live 卖场，而且还给一些狂热的粉丝预留了提前一个星期玩到试玩版的机会，也就是在 1 月 15 日就玩到试玩版，不过这个福利只有少数 X360 玩家才有机会享受得到。想要争取这个资格的玩家请访问 http://demo.deadspace.com，按照网站提示的步骤进行相应操作。

文 九兵卫 美编 NINA

在世界毁灭的边缘，闪电归来！





世界开始走向灭亡的13天时，我觉醒了。

LIGHTNING

闪电

沉睡的数百年间，世界几乎被混乱所吞噬，人们只能眼看着世界走向崩坏。就在这样的危机面前，她再次觉醒，她就是最后的希望——闪电。

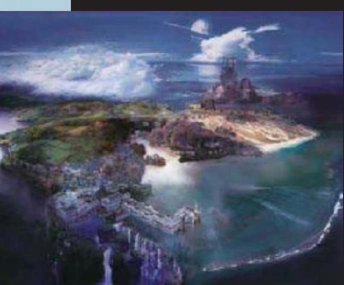
2009年的《最终幻想ⅩⅢ》到2011年的《最终幻想ⅩⅢ-2》再到2013年的《闪电归来 最终幻想ⅩⅢ》，SE已经将《ⅩⅢ》做成了一个完整的系列，并且稳步地朝着更加完美的方向进化。新作将采用完全不同的战斗系统以及故事剧情，闪电再次觉醒并开始新的战斗，而详细的情报也将在未来陆续公开，让我们一起期待！

多机种	闪电归来 最终幻想ⅩⅢ		Square Enix	角色扮演
	LIGHTNING RETURNS: FINAL FANTASY ⅩⅢ			日版
	预定2013年内	1人		售价未定
	对应机种为PS3、X360			

游戏概述

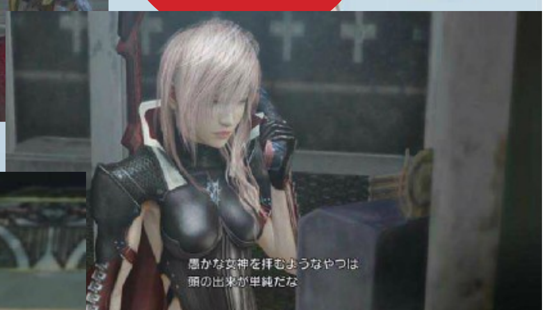
正如游戏的标题，本作的主题为“闪电的复活”，她将作为“解放者”来拯救处于崩坏边缘的世界中的人们，在仅仅剩余的13天内，等待闪电的是最后的战斗。

闪电最初来到的是被称为“光之都”的卢库塞里奥（ルクセリオ），因为接到来自名为“救世院”这一组织的委托，她需要在此地完成特殊的任务。虽然卢库塞里奥相当于一座都市，但这里在依然会遭遇到怪物形态的敌人。由于本作追加了白天黑夜的设定，因此不同时间带在卢库塞里奥出没的怪物种类与强弱也将不同。这将是一场全新的冒险——

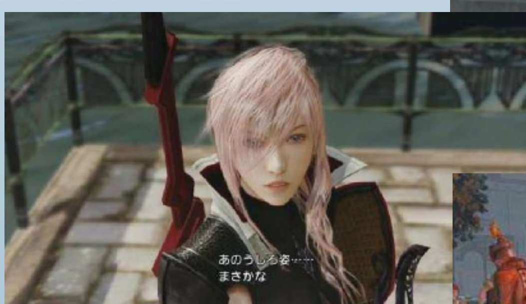


▼闪电来到光之都后发现了众多奇怪的事件。





►通过街头的电话，闪电和神秘人进行联络。



▲对于躲藏在幕后监视自己的人，闪电似乎非常熟悉。

►卢库塞里奥由“救世院”管理，受审查官委托的闪电在这里调查连续杀人事件的线索。



©SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved. CHARACTER DESIGN: TETSUYA NOMURA

卢库塞里奥



▲车站内有各种商店以及电子显示牌，非常贴近真实世界。



▲“时间流逝”是游戏中引入的新概念，在卢库塞里奥的街头随处可以看到时钟。



▲连接卢库塞里奥与其他大陆的穿梭列车，这是本作中最重要的交通方式之一。



►即便是同样的场景，白天与夜晚也是完全不同的景色。



►卢库塞里奥的商店街聚集着大量的市民与商人，这里是城市里最繁华的地段。



▲在深夜出现的白衣组织，只要很好地利用地形隐蔽自己就能跟踪他们。

区域动作

从《最终幻想ＸⅢ》初代的固定地点跳跃到《ＸⅢ－2》的自由跳跃，越来越丰富的区域动作是系列区别于其他角色扮演游戏的一大特色。在本作中，闪电将可以做出更多真实的区域动作，其中包括翻越障碍物、爬梯子、潜伏下蹲等等，玩家可以随心所欲地和场景进行互动。



▲朝阳照耀之下出现的特殊暗号，不同的时间带内据说能找到其他类似的机关。



◄闪电在游戏中的跳跃与攀爬动作将变得更加帅气。

战斗系统

由于新作中玩家只能操作闪电独自作战，因此游戏的战斗系统也将有较大的转变。以往的OPTIMA战术配置被重新推翻，不同角色所承担的不同攻防作用将集中到闪电一个人身上来完成。虽然战斗的难度看似会因此而升高，但由于本作提供了丰富的能力供玩家选择并装备，所以玩起来会更加爽快自由。



▲以往受到水晶盘成长限制的能力在本作中将都可以自由组合。



▲面对全新的怪物，手持利剑的闪电毫无惧色地迎击。



►越是在夜晚出现的敌人则越是强大。

▼即使是新登场的敌人也同样存在弱点，一口气将它们消灭吧！



王国之心 HD 1.5 ReMIX	Square Enix	动作角色扮演
PS3 KINGDOM HEARTS –HD 1.5 ReMIX–		日版
2013年3月14日	1人	6980日元
无对应周边		对应玩家年龄：全年龄

深受日式游戏爱好者们喜爱的“《王国之心》系列”将于今年的白色情人节3月14日发售首个高清重制合集《王国之心 HD 1.5 ReMIX》。在该高清合集中，玩家不但可以玩到初代《王国之心 最终混合版》和《王国之心 记忆之链重制版》的HD版本，还可以欣赏到NDS平台上《王国之心358/2 Days》中经过高清化后的剧情影像，可谓是一本满足！但更足以令玩家们欣喜的是，《KH HD 1.5 ReMIX》并非是简简单单把之前的游戏高清一下画面就搬到PS3平台，而是对战斗系统和视角等方面进行了优化，并且还对应奖杯机能，一起来重温当年的那份感动吧！

重新踏上那段奇妙的冒险旅程！

文 八重樱 美编 anubis



《王国之心 最终混合版》

索拉成为键刃使的启程之旅，有着众多迪士尼角色和“《最终幻想》系列”角色登场。



《王国之心 记忆之链重制版》

描写《KH》与《KH Ⅱ》之间所发生的故事，操纵记忆的魔女奈米妮首度现身。《记忆之链》最初登陆的是GBA平台，后在《KH Ⅱ》推出时，同捆了面向PS2平台重制后的本作，此次高清重制采用的也是PS2版本。



《王国之心 358/2 Days》

于2009年在NDS平台发售的《358/2 Days》是以索拉的无存罗克萨斯为主角，讲述他在十三机关时的遭遇。对罗克萨斯与阿克萨尔之间的友情有着进一步的描写。

©Disney. Developed by SQUARE ENIX

《王国之心 最终混合版》的变更点

■高画质的游戏画面

既然是高清重制版，首当其中就是要画面有所进化。从目前官方所给出的截图来看重制后的画面还是令人相当满意的。另外，几位主角的建模也都有重新修正过，人体比例更接近后几款作品，面部表情也更为丰富。

■英语语音更换为日语语音

“《KH》系列”的老玩家都知道，“最终混合版”是以美版为基础进化而成的，所以配音方面也沿用了英语。不过本次的高清重制版将使用日语配音＋日文字幕的形式，各位恋声癖们是不是很开心呢？

■游戏通关有特典

打通《王国之心 最终混合版》后会解锁 PS3 的主题一套。

■追加两个新能力

“EXP ZERO（打倒敌人不获得经验值）”和“COMBO MASTER（即使攻击没有命中敌人也可以继续连击）”是在《KH Ⅱ》中才登场的能力，前者可大幅提升游戏难度，是喜欢挑战极限的高手们的不二之选；而后者则可以适度降低难度，确保战斗节奏不被打乱。本次高清重制版也将这两个能力引入到了《KH FM》中，玩家可以享受低等级通关所带来的莫大成就感。

■对应奖杯机能

既然是针对 PS3 平台推出的 HD 版，当然也少不了奖杯了。目前已确定的是《KH FM》肯定是有一个白金的，而《记忆之链重制版》是否会对应奖杯还要等官方的后续报道。

■解决视角问题

在原本的《KH FM》中是使用 L1 和 R1 来旋转视角的，不过在实际战斗中，这种缺乏效率的转换方式往往会给战斗平添许多麻烦。于是这次的高清重制版将转换视角的方式调整为了 2 代以后通用的右摇杆，相信能在一定程度上解决 1 代为人诟病的视角问题。

■部分指令的表示变更

“对话”与“特殊能力”这两个指令原本是位于左下角菜单的最上方和最下方，需要按动十字键来进行选择。现在则调整为按一下△键就能在两个指令间切换。





多彩的迪士尼世界


■阿格拉巴（出处：《阿拉丁》）


■奇幻仙境（出处：《爱丽丝梦游仙境》）


■奥林帕斯斗技场（出处：《大力士》）


■万圣节鬼镇（出处：《万圣夜惊魂》）

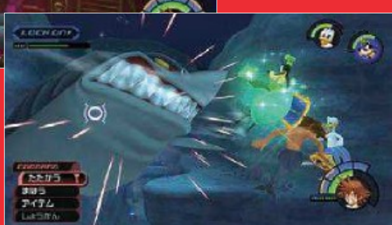

■亚特兰提卡（出处：《小美人鱼》）


■蒙斯特罗（出处：《木偶奇遇记》）

丰富的战斗场景



在《小飞侠》的世界中，凭借妖精之粉的力量，索拉可以自由滑翔在空中，这里的战斗自然也是在空中进行的。

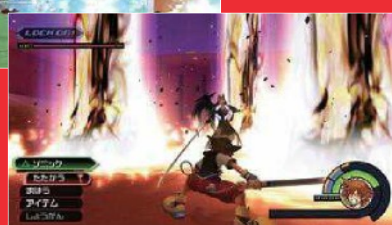


而在《小美人鱼》的世界里，索拉则会变身为男人鱼的造型，这个半裸的形象该说是可爱呢还是雷人呢……

个性十足的敌人



在奇幻仙境，自然少不了与红心女王一战。



当然，隐藏 BOSS 也是少不了的，估计萨菲罗斯这里会有一个奖杯吧？笑。



以 99% 科学和 1% 幻想构成的“空想科学 ADV 系列”近年来在 ACG 领域可谓获得了空前的成功，当然志仓社长将系列连同节操一起大搞移植也是功不可没。如今系列最新作《机器人学笔记》反响一般，《命运石之门》余温却仍未退却，那厂商当然是会选择后者来继续榨取剩余价值了吧。于是，惯例的《机器人》FD 遥遥无期，《线形拘束的树状图》却应运而生。当然，对粉丝来说，能重回这个充满科学与哲理的世界观中，体验全新的故事也是值得兴奋的事情吧。

文 宇宙人 美编 anubis

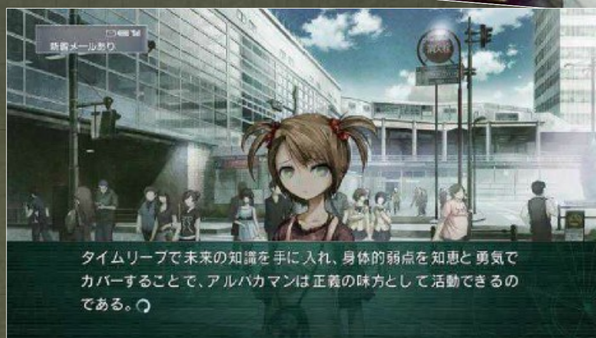
命运石之门 线形拘束的树状图	5pb.		文字冒险
多机种	STEINS;GATE 线形拘束のフェノグラム		日版
	预定2013年4月25日	1人	6800日元
	对应机种为X360和PS3		

Steins;Gate シュタインズ・ゲート 線形拘束のフェノグラム

震撼的剧本阵容

本作是《命运石之门》的全新篇章。一共有 10 话，其中将会有主人公冈部伦太郎以外的角色视点，从更多人的角度阐述完整的不同的故事。而剧本家阵容也非常强大，除了本篇的作家林直孝和下仓バイオ之外还有另外 9 人，估计每人将会负责一个剧本。而其中最受瞩目的必定是打越钢太郎的参与，因为“空想科学 ADV 系列”可以说是由当年名作“Infinity 系列”几乎原班阵容制作的，但是当年这个团队的灵魂人物打越钢太郎却因为 KID 的解散等变故而离开了。这次“回归”想必还能令“Infinity 系列”的粉丝充满期待吧。目前官方公布了其中两个剧本的概要，下面就让笔者来为大家介绍一下。





利用时间跳跃当正义的伙伴吧！

企画&制作
志仓千代丸

制作人
松原达也

剧本/总监督
林直孝

剧本
新井辉、打越钢太郎、晓影二、坂本正吾、下仓バイオ、气贺泽昌志、みかづき红月、三轮清宗、安本亨、横谷昌宏（原案）

关键词科普

Keyword 01：未来科学研究所

冈部伦太郎升读大学之后成立的研究所……不过性质上更像一个社团或者同好会。初始成员除了他自己之外还有椎名真由理和桥田至两人，主要进行着为了以“征服世界”为目的的研究和发明——只不过目前的成果都是一些无厘头或者没什么实际意义的东西。直到他们发现了电子烤箱出了些奇怪现象。

Keyword 02：D-Mail

研究所发明的“电话烤箱（暂名）”在偶然的情况下出现了能向过去发送短信的功能。利用这个功能往过去发送的信息即是“D-Mail”。不过烤箱一次只能发送 36 字节的信息，而且还是被分割成 12 个字节的三个短信。

Keyword 03：显像管工房

位于秋叶原“大桧山大厦”1 楼，专门销售、回收显像管电视的商店，店主天王寺裕吾同时是整栋大厦的所有人。而显像管工房的正上方正是未来科学研究所租用的公寓，因此经常被楼上实验（主要是发送 D Mail）产生的震动所波及。工房内



的巨大显像管电视是“时间机器”能否正常运作的关键。

©2009–2013 MAGES./5pb./Nitroplus

雨铃铃曲的刮刀
A Strange Building Filled Of Love

剧本：坂本正吾

经营着显像管工房的天王寺裕吾为了让爱女绚能在更好的环境中成长，开始思考着住所的问题——“这栋大厦以及那个住宅到底是不是能让绚安心的地方呢？”

而就在偶然的情况下，他买的彩票中了头等奖获得了3亿日元的奖金。于是，天王寺便毫不犹豫地用这笔钱将大厦重建。一年过后，新的大楼终于落成，但是绚的表情却变得郁郁寡欢，看到爱女的情况，天王寺开始后悔了。这个时候，冈伦提出能用D-Mail改变过去的方案。

到底怎样才能让绚满足呢？而绚的内心又是怎样想的呢？

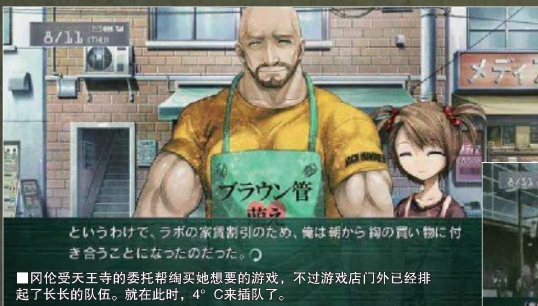

■一起玩累了真由理和绚，两人正平稳地在长凳上休息。



▶为了给绚建造“理想的家园”，显像管先生不遗余力。



■盖房子相关的事找菲丽丝的爸爸商量就最合适了



■冈伦受天王寺的委托帮绚买她想要的游戏，不过游戏店门外已经排起了长长的队伍。就在此时，4° C来插队了。

查走线上的化身博士
Dr.Jekyll on line

剧本：下仓バイオ

冈部伦太郎为了保护秋叶原的正义与和平，化身成“草泥马侠”到处行侠仗义。因为能够利用D-Mail以及时间跳跃，要解决时间对他来说可谓易如反掌。不过惟一知道他真实身份的人只有为他制作了这件“草泥马西服”的椎名真由理。

某一天早上，经历了战斗而身心疲惫的他回到未来科学研究所准备休息的时候，穿着丧服的牧濑红莉栖突然出现。并且向冈部道出了一件令人震撼的事……




■被4° C用电击枪挟持的琉华子，冈伦将如何解救他呢？



▲在草泥马司令前，冈伦作出决心。

电视中的草泥马担当司令？！

Keyword 04：约翰・提托

在网络的匿名论坛上出现，自称从2036年回来的神秘人。曾公开过自己是未来人的证据，但是4个月之后便销声匿迹。

Keyword 05：IBN5100

1975年6月由IBN公司开发并推出的台式电脑。如今是难以寻觅的超贵重古董电脑。电脑使用了独特的编程语言，并且能够破解SERN的数据库，因此成为了冈伦和SERN之间争夺的对象。

Keyword 06：时间跳跃

将人大脑中所有记忆转化成电信号，并且压缩成36字节的数据，再通过“电话烤箱（暂名）”以电话的形式将记忆传送到过去，故事中冈部伦太郎就是用这个方法一次又一次得回溯时间。不过因为烤箱功能上的缺陷，每次最多只能往回跳跃两天，并且无法回到机器被开发出来之前的时间点。

Keyword 07：SERN

欧洲的原子核共同研究机关，根据约翰・提托所言，他们在2034年完成了时间机器，并且以此支配了整个世界。

Keyword 08：世界线变动率

人在同一时间点采取不同的行动导致世界发生变化，并用数字表示出来。故事中利用时间跳跃回到过去，即使采取完全不同的行动也不会令世界线发生大的变动，但D-Mail却可以使世界线变动率大幅变化。

栏目主持 伽蓝＆华尔兹

新作短波

本期短波为大家带来了《奥特曼 全明星编年史》以及《超时空要塞 30 连接银河的歌声》两部作品。“《奥特曼》系列”在特摄片领域的地位相信不用我多说，有多少热血青年敢说在自己的童年时代没有迷恋过《奥特曼》呢？而后者则是“《超时空要塞》系列”30 周年的纪念作品，系列中一众人气角色以及机体都将逐一登场，粉丝绝对不容错过。

随着元旦新年的到来，新年新气象，新的游戏阵容也已经拉开了阵仗蓄势待发，除了那些今年必玩的大作外，还有哪些游戏值得我们关注呢？不妨来关注一下新作短波吧。随着即将来临的新年改版，新作短波栏目也会带来一些小的变化，具体怎么个变法还请拭目以待，如果各位读者有什么好的意见和建议不妨赶快来信提醒我，帮助这个栏目越办越好。

多机种 近日Telltale Games的执行官Dan Connors透露，由该公司制作的大热下载游戏《行尸走肉》将会推出第二季的游戏。但他同时表示，为了使玩家在第一季游戏中作出的选择能继承到第二季中区，首先需要研究如何实现这种存档继承的机制，因此目前第二季还停留于概念阶段。

未定 籍“《信长之野望》系列”诞生30年之际，Tecmo Koei宣布系列新作正在开发当中，但发售时间以及对应机种目前尚未确定。该系列上一部作品为2009年推出的《信长之野望 天道》。

PS3 开发商Quantic Dream的创始人David Cage近日表示其新作《Beyond: Two Souls》将舞台设定在美国各个区域，而不是像前作一样拘泥于特定场景。并且，本作将会使用与暴雨不同的引擎开放，值得所有人期待。

紧急速报



奥特曼 全明星编年史

PSP 策略角色扮演 ■ウルトラマン オールスター·クロニクル ■NBGI ■无对应周边 ■2013年3月7日

相信不少人在童年时代都曾迷恋过日本著名特摄片“《奥特曼》系列”，各种外星巨人英雄拯救世界的桥段在童年看来可谓帅气无比。而本作是集结了奥特曼历代人气主人公以及怪兽的原创策略角色扮演游戏，游戏讲述了名为“光之国”的星球被怪兽军团所压制，除赛罗以外的奥特曼都全数牺牲，而本作就是围绕赛罗在一个接一个复活同伴的同时，向怪兽军团展开反击的故事。 ［文：伽蓝］

PSP上首次出现的“Ultra”策略游戏

既然是 Ultraman 唱主角的游戏，游戏自然也成为了 Ultra 级别的策略游戏（笑）。游戏的基本玩法与一般策略角色扮演游戏基本一致，玩家在出击前可以编成属于自己的奥特曼队伍，同时在作战过程中为死去的奥特曼注入能量使其复活加入我方队伍，以逐步壮大的队伍对抗强大的怪兽军团。





忠实还原的奥特曼必杀技！

消费游戏中的 SP 槽可以施展出各种奥特曼的招牌必杀技，随着角色的成长可供使用的必杀技种类会慢慢变多。





部分登场角色介绍



日版新作短波 No.2

超时空要塞30 连接银河的歌声

［文：伽蓝］

PS3 动作角色扮演 ■マクロス30～銀河を繋ぐ歌声～ ■NBGI ■无对应周边 ■2013年2月28日



本作是纪念人气动画“《超时空要塞》系列”诞生30周年的纪念作品，故事讲述了西历2060年，名为“强盗”的犯罪分子与玩家扮演的治安守卫者“猎人”之间，在“衔尾蛇”星球上开展的战斗故事。此前厂商已经公布了游戏主人公以及主线流程的基本玩法概况，近日厂商放出了游戏关于支线任务以及操作方法的全新情报，下面就让我们一探究竟吧。

◀悬赏任务是以击坠目标为主的任务，当然敌人十分强力，必须强化自己的瓦尔基里才能顺利通过。

丰富的支线任务类型

支线任务主要分为悬赏、讨伐、收集以及护卫等类型，完成任务之后就能获得相应的报酬，这也是获得金钱以及强化物品的主要途径。



▶收集任务只需要玩家收集不同的任务物品，相对比较轻松。

三种操作方式任君选择



与系列操作相同的操作方式——操作类型A

和PSP上的《超时空要塞 王牌边界》以及《超时空要塞 终极边境》相同的操作方式，只要熟悉系列作品的玩家就可以瞬间发挥王牌机师的本领。



利用镜头缩放瞄准目标——操作类型B

借移动来用“锁定用准星”直接瞄准敌人进行攻击的全新操作方式，可以瞄准特定部位猛攻给予敌人巨大伤害。



▲当然，海贼不会坐以待毙，他们会主动靠近我方船只此时的战斗就会重新回到普通战斗模式。

自动与敌人交战——自动战斗

在本作中可以在简单、普通以及困难中选取一个难度，在选择简单时，只要在战斗时按住SELECT键，AI就会自动与敌人作战，适合不擅长动作游戏但又想体验剧情的玩家。

游戏原创角色陆续登场

在之前的情报中，我们已经知道游戏中不仅会出现像一条辉、巴萨拉等历代主角，而且各人气歌姬也将悉数登场。而除此之外，游戏还有不少的原创角色登场，为这款全新的游戏增添色彩。



梅·里隆

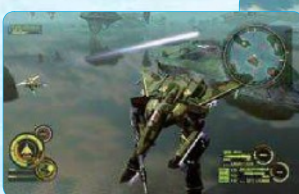
CV：竹达彩奈

布里泰城的猎人公会代表，谈吐方式十分特别，虽然看起来很小，但实际年龄却并非如此……

加内斯·莫多拉

CV：吉野裕行

加内斯之前虽然是一名猎人，后因惹出许多麻烦而成为一名盗贼。为人头脑简单，十分喜欢女主角爱夏，同时把卡姆金当成大哥般仰慕。





▶VF-171EX 加内斯专用机体。

活跃在战场的瓦尔基里机体

另外，游戏中还有由担任《超时空要塞》系列”监督和机械设定的河森正治先生为本作专门设计的新型瓦尔基里YF-30，另外还有在初回特典以及豪华版中附赠的3台歌姬涂装机体，来一睹它们的英姿吧。



▲YF-30是全系列最新的机型，相信会有压倒性的性能实力。

▼初回封入特典机体VF-25，机身上有雪露和兰花的涂装。





▲同样是银河箱附带的机体VF-1S，左翼有林明美的涂装，右翼为米莲的涂装。

美版 新作短波 No. 1

神的模式

多机种 动作射击 ■God Mode ■ATLUS ■对应机种为XBLA、PSN ■发售日未定

［文：华尔兹］



发行商ATLUS和开发商Saber Interactive公司(代表作有《光环：战斗进化 周年纪念版》、《天旋地转》、《TimeShift》等游戏)近日公布了一款新的下载游戏——《神的模式》。这款游戏类型为第三人称射击，游戏预订在2013年年内登录Xbox Live Arcade和PSN。

玩家在游戏中将扮演神，不过和大多相关题材一样，这个所谓的神只是冥王哈迪斯的后裔，其根本上还只是一个人类。玩家可以和三个好友(可以在线)通过互相合作完成游戏，玩家必须炸掉迷宫中阻挡自己的路，完成一个个迷宫来免于受到永恒的诅咒。玩家在游戏中将时刻伴随听到一个类似《光环》中念出“Double Kill”的解说员在不停地诉说。

“我们不想让游戏看上去太过严肃。”Saber Interactive公司的制作人Matthew Karch这样说道，游戏的风格将更倾向于轻松有趣，玩家可以在游戏中找到当年在街机厅玩单纯游戏的快感，本作不会有太过复杂的内容，对于当下忙碌完后回到家中玩游戏的玩家来说，简单有趣这就够了。这便是制作人的创作理念。

角色创作，对场景环境的破坏，武器升级等更多的有趣元素将会融入到游戏中，游戏整体的感觉就像《英雄萨姆》和《战争机器》持久战的融合体一样。

本作将交由一个名为Old School Games的工作室制作。虽然本作是一款下载游戏，但Karch承诺发行商将会提供该工作室最新的技术以及帮助，让他们的各种有趣想法得以在游戏中实现，让本作呈现出不低于零售游戏的素质。请各位拭目以待。



▲这游戏敌人设计得相当重口，难道是哈迪斯？



▲角色创造系统允许玩家做出……相当重口的角色。



▲这个样子看上去应该是已经获得满血复活的魔法了。

美版 新作短波 No. 2

乐高城市 卧底

多机种 动作 ■LEGO City Undercover ■Nintendo ■对应机种为Wii U、3DS ■2013年第一季度

［文：华尔兹］



如今，乐高游戏早已成为一种文化现象，制作商TTGAMES的蝙蝠侠、哈利波特以及加勒比海盗等等乐高系列有固定的群众基础，不过制作商之前做的乐高游戏都是以原著作为基础改编而成，本次乐高城市则是完全架空的背景，不知是否是因为制作厂最近迷上了警匪电影。

游戏明显在向60~70年代的犯罪电影致敬，玩家将在游戏中扮演名叫Chase McCain的警察来阻止犯罪发生。实际上，Chase McCain是一位被流放的警探。之前曾抓住了多位恶名昭彰的犯罪份子。为什么这样的警察会导致选择流放呢？相信当你对自己的上司失去信用，恐怕你也会是同样的选择吧。不过，现在犯罪份子重新回到了街上，McChin回到了乐高城市中继续打击犯罪。

Chase McCain将在开放世界的乐高城市中畅游，玩家可以把本作看做是一款合家欢的《GTA》，在游戏中玩家可以随意获得路人的车辆，只不过不是抢车，而是征用车辆（类似《黑色洛城》）。探索城市完成支线任务，从而更好的完成主线故事。游戏的主线一如既往的充满了恶搞幽默，比如其中一个环节与一个名叫Bule的角色对话，玩家可以看到一个惊人的相似，对方简直是和《肖申克的救赎》那个演员一模一样。在谈话结束后另外一个角色问他，“I need some help! Are you free, man?（我需要帮助，你有空吗？）”Blue回答说““No! I am not Freeman! His lawyers might be watching!（不，我不是弗里曼，他的律师可能在看。）大家看懂了吗？真是个好冷的笑话。

游戏中玩家可以利用WiiU的独特设计，用另一个屏幕当作游戏的迷你地图对角色进行定位。玩家可以在电视上生成一个蓝白色的乐高标记，以便玩家更简单的驾车前往特定的目标地点。游戏预定今年第一季度发售，苦于Wii U上没游戏的玩家，这下不用担心啦。



▲这位是不是让你特别眼熟呢，各位？



▲驾车驱使向目的地特别带感，虽然是积木车……



▲身为一个警察，将犯罪分子绳之以法是第一重任。

幻想般的生活，从这里开始——



从公布到如今正式发售，《幻想生活》的游戏原貌经历了不少变化，不过既然有着 Level-5 的品质保证，游戏素质仍然令人满意。本作的定位和登陆了相同平台的《跃出 动物之森》有相似之处，不过因为使用了奇幻背景，加入了大量的战斗内容，玩家能够扮演的职业也有足足十二个，所以如果真要找一个和本作极为类似的作品，那应该就是 PC 平台上的《模拟人生 中世纪》了。萌萌的人物造型，丰富的游戏元素和满满的生活气息，《幻想生活》带给我们的，是另一种奇妙的生活方式。



攻略透解 GUIDE THROUGH

幻想生活	Level-5	角色扮演
3DS ファンタジーライフ		日版
2012年12月27日	1～3人	6800日元
对应擦肩通信		对应玩家年龄：全年龄

系统详解

战斗系统

按键	说明
滑杆	移动
B+ 滑杆	快速前进，消耗 SP
↑	长按会作出开心动作
↓	长按会坐在地上休息，能够回复 SP
←	长按会作出行礼动作
→	长按会作出挥手动作

按键	说明
A	选择、确定、调查、对话、攻击、拾取
B	返回、取消、收起武器、长按 B 会发动忍足能够偷偷接近怪物
Y	开启菜单
X	不同职业发动特殊技能
L/R	调整视角

人物创建



进入游戏之后玩家需要先创建属于自己的角色，性别、体型、发型、样貌等等都可以自由选择，还可以进行微调。另外还要从众多的职业中选择一个成为初始职业，注意的是性别、脸、体型、名字这四项在进入游戏后不能进行更改，而职业、装备、发型、发色这五样可以在游戏中改变。



7. 拥有的金钱。

8. 获得的开心点数。

9. 获得的星星数。

10. 累计游戏时间。

11. 按 X 可以翻页，查看角色的各项具体数值、装备、各职业能力等等数据。

12. 更换装备、各职业道具。

13. 执业执照，在这里能查看各个职业达到的等级、称号、技能等数值，按 X 可以翻页查看；按 A 能够查看接取的所有职业挑战；制作类职业可以按 Y 查看配方。

14. 查看玩家和组队角色数值，按 X 可翻页，当角色升级后会有剩余点数提醒，可以把点数加在任意属性。可以在这里选择让组队角色离开。

15. 背包，点击道具会显示具体信息，包括可使用职业、稀有程度、仓库和背包库存等等。

16. 技能，会显示各个技能当前的经验以及等级。

17. 开心点数，在这里能够查看获得的开心点数以及奖励。

菜单

1. 角色名称。

2. 角色形象，会反映出角色的部分装备。

3. 书包和口袋容量显示，最初书包能装的东西比较少，扩张后最多可以装 300 个道具，口袋有类似快捷键的作用，装在口袋里的东西可以点击快速使用，最多可以容纳 8 个道具。

4. 当前职业和职业称号，不同的职业称号所带来的加成不同。

5. 等级和累计的经验值。

6. 距下一次升级还需要的经验值。

界面

1. 角色当前职业、剩余 HP 和 SP。

2. 当前可用技能提示，Y 可以转换目标；X 可以蓄力攻击；A 可以普通攻击。

3. 怪物及血量。

4. 当前需要进行的任务提示。

5. 时间槽，时间槽前进到不同位置地图的景色会发生不同的改变，白天和夜晚出没的怪物、NPC 位置都会有所不同。

6. 地图，可以查看各个地点的说明，也可以在这里选择快速回到自己家或者到当前职业マス

TIPS 《幻想生活》中的职业被称作“ライフ（生活）”不同的生活在玩家的冒险生涯中起着不同的作用。

©2012 LEVEL-5 Inc.



タ－处。

7. 任务，能够在这里查看当前职业试炼任务、蝴蝶任务、居民任务。

8. 菜单。

9. 口袋，可以点击开启或关闭，最多能够容纳8个道具，口袋内的道具可以点击快速使用。

10. 怪物图标，走进的话部分怪物会主动攻击。

11.NPC 图标。

12. 商店或者集会店员等有实际用途的 NPC。

城镇设施详解

游戏中共有三个主城：**クルブルク**、**ポルトポルト**、**ダルスモルス**，城内有丰富的设施和商店，具体说明如下：

名称	说明
存档点	可以在这里进行存档
交通工具租赁处	获得相关开心奖励后可以在这里租赁不同的移动工具
飞船	可以花费少量金钱移动到当前城市附近地图
飞艇	可以花费一定金钱移动到其他城市
主人公的家	存放道具，睡觉
指路人	对话之后可以选择快速移动到城市近郊地图
魔法学校	能够找到魔法师职业マスタ－
猎人集会	能够找到猎人职业マスタ－
伐木工集会	能够找到伐木工职业マスタ－
王国士兵集会	可以在这里找到王国士兵职业マスタ－
矿工集会	可以在这里找到矿工职业マスタ－
渔师集会	可以在这里找到渔师职业マスタ－
职业集会	能够在这里转换职业，上交大型道具
鱼店	贩卖各种鱼类、海鲜
蔬菜店	贩卖各种蔬菜、水果、水稻等作物
肉店	贩卖各种肉、蛋、奶类素材
酒馆和佣兵集会	可以买到酒和各种料理，也能找到佣兵职业マスタ－
布店	能够购买各种布料及素材
矿石店	能够购买各种矿石、宝石
木材店	能够购买各种原木、角材
家具店	能够购买各种家具
杂货店	可以购买各种药品、职业工具等道具
炼金材料商店	能够购买各种炼金术相关材料
服装店	可以购买各种服装
图书馆	可以在这里制作炼金术相关道具
工房	可以在这里制作各种道具
餐馆和厨房	可以购买各种料理以及相关材料，厨房中可以制作各种料理
宠物店	可以在这里购买宠物
邮局	能够兑换各种密码奖励，
装备商店	可以购买各种武器、防具
旅店	花费一定金钱可以休息恢复体力

属性

玩家升级后可以获得点数，在菜单“**ステ－タス**”选项可以选择将点数分配在不同属性，属性具体说明如下：

属性	说明
ちから	影响攻击力、挖掘矿石和伐木的力度
じょうぶさ	影响防御、铁匠和木匠制作物品的成功率
かしこさ	影响魔法攻击力、炼金术制作物品的成功率
しゅうちゅう	影响钓鱼和制作料理的成功率
きようさ	影响短剑和弓箭的攻击力、裁缝制作物品的成功率
うん	影响战斗以及上缴大型物品获得的道具、暴击率

如何加点均取决于玩家自己，可以培养全能型角色或者是在某一方面非常突出的独当一面的角色。在属性界面还可以查看到角色对火、木、水、土四项魔法的耐性，耐性通过装备的附加属性提升，耐性越高受到该属性攻击后的伤害越小。

金钱&开心点数&星星（リッチ&ハッピ－&スタ－）

这三个是对玩家在幻想世界生活产生重大影响的数值。完成居民任务、主线任务、贩卖搜集的道具都可以增加金钱；完成蝴蝶任务、在游戏中达到某些条件，在玩家房间内和蝴蝶对话后可以获得开心点数，累积到一定数值可以交换各种丰富的奖励，具体见后文说明；完成职业试炼任务并去**マスタ－**处汇报后可以获得星星，星星累积到一定数值能够提升当前职业的等级。

流程概述



玩家进入游戏时选择的职业不同，初始的故事会有不同的剧情、任务，但是之后的主线剧情、任务都是一样的。玩家进入游戏广阔的世界后可能会觉得不知从何入手，可以从完成蝴蝶任务开始，蝴蝶任务是主线任务。游戏一开始地图并没有全部开放，随着故事的进行各个地图会相继开放，可以在推进主线的同时自由进行探索，采集资源、搜集道具、制作物品，同时注意找**マスタ－**和相关职业 NPC 领取职业试炼任务，以及城镇中的居民任务。在推动主线故事之余，可以在集会自由转换职业，尝试不同职业的乐趣，首次成为某个职业的时候需要先完成一系列任务才能真正掌握该职业技能。

关于蝴蝶（チョウチョ）

序章故事结束后蝴蝶会和主人公一起展开冒险，在任务界面能够看到蝴蝶相关任务（**チョウチョのおねがい**）。蝴蝶任务都是和主线剧情相关的任务，只有按顺序完成才能推动故事的前进，部分未开启地图也会随着任务的完成而开启。完成任务之后回到主角房间和蝴蝶对话就能获得开心点数，另外在游戏中达到一定条件，例如累计游戏时间 10 小时、累计收入超过 10000 金钱、某一职业升级等等也能获得开心点数。开心点数累积到一定数值会得到奖励（**ボ－ナス**），奖励内容涉及扩大背包、增加移动方式、增加商店贩卖物品等等，可以自由选择开启哪个，不过有的奖励需要先开启前置奖励后才会开启，具体如下：



奖励	说明
ハッピ－マイバッグ	背包扩张到 100 容量
もっと！マイバッグ	背包扩张到 200 容量
すごく！マイバッグ	背包扩张到 300 容量
ハッピ－ストレ－ジ	仓库扩张到 500 容量
もっと！ストレ－ジ	仓库扩张到 750 容量
すごく！ストレ－ジ	仓库扩张到 1000 容量
ハッピ－ペットライフ	可以饲养 1 只宠物
もっと！ペットライフ	可以饲养 2 只宠物
すごく！ペットライフ	可以饲养 3 只宠物

TIPS 巨大的资源采集之后隔一段时间才会恢复，可以选择睡觉推动时间前进来刷新。

奖励	说明
ハッピ－ライディング	可以租赁马移动
タ－トルライディング	可以租赁乌龟移动
キャラメルライディング	可以租赁骆驼移动
スペシャルマイホ－ス	拥有属于自己的马
ハッピ－ショッピング	クルブルク商店贩卖商品增加
港ショッピング	ポルトポルト商店贩卖商品增加
砂漠ショッピング	ダルスモルス商店贩卖商品增加
旅のショッピング	各地的旅人商店贩卖物品增加
ハッピ－ヘアメイク	可以在パ－テル大平原西的理发店更改发型
カラフルドレスアップ	可以在パ－テル大平原西的理发店对衣服进行染色
ハッピ－サウンド	在房间中可以欣赏自由 BGM
ハッピ－シアタ－	在房间中可以自由欣赏动画

职业试炼任务



和头上有问号标志的NPC对话就会获得职业奖励或者试炼任务，试炼任务完成后找相关职业的**マスタ－**汇报就能获得星星，累计星星可以提升职业称号。当前职业的试炼任务可以从任务界面(**クエスト**)查看，其他职业的试炼任务可以从执照(**ライセンス**)界面查看。除了限定必须以什么职业打倒某些怪物的任务外，以其他职业的身份也能完成职业试炼任务，但是只有当前职业才能和**マスタ－**汇报。

居民任务(みんなからのおねがい)

和头上有省略号的NPC对话就会接到居民任务，最多可以同时接取10个任务。任务界面按X可以查看任务NPC位置，按Y可以放弃当前任务，放弃之后也可以再次接到，因此可以比较有策略地先放弃暂时难完成的任务，留出空位来接受简单的任务。完成居民任务能够获得金钱和一些稀有素材、道具。

角色的家

角色最初住在狭窄的小房间内，随着故事的进行，只要支付一定的费用就可以搬到比较大的公寓中，甚至还可以在其他两个主城拥有自己的别墅，在地图界面可以直接选择回到自己家中或别墅中非常方便。家里的家具可以自由摆放，但是不同大小的房间所能摆放的家具个数不同。房间中有仓库(**そうこ**)可以将背包中物品存放进去，仓库可以通过开心点数的奖励扩张。信箱(**ポスト－**)中会不定期收到来信，有的信件是新手教学，有的是推动主线剧情进行的道具，要注意查看。剧场(**シアタ－**)在开启了相关开心奖励后可以收听背景音乐查看过场动画。玩家饲养的宠物也会出现在家中，在没有进行剧情时，可以按X→Y招收为伙伴，同玩家一起冒险。



全房间一栏			
房间名称	价格	地点	开启时间
古屋敷	6000リッチ	クルブルク 职人街	故事第二话时
ログハウス	12000リッチ	クルブルク郊外 南	故事第二话时
豪邸	30000リッチ	クルブルク 繁华街	通关一次之后
ポルトポルト宫殿街	50000リッチ	ポルトポルト	故事第三话完结时
ダルスモルス魔王街	100000リッチ	ダルスモルス	故事第四话完结时

联机通信

本作支持邂逅通信，邂逅到的玩家形象会出现在游戏中，和其多次对话能够获得对方之前设定好的礼物。在职业集会能够查看当前邂逅的玩家名片，也能选择**プロフィ－ルを确认→じぶんのプロフィ－ル**来编辑自己的名片，可以选择一样礼物赠送给邂逅的玩家。



本作不支持网络联机，只支持最多三名玩家面连，在没有携带NPC伙伴的情况下，可以在职业集会选择参加多人联机，能够到对方的世界或者邀请对方来自己的世界游玩，一起探险。

职业(ライフ)详解

职业概述

本作共有12种职业，可以分为三类，第一类是擅长攻击的王国士兵、魔法师、佣兵、猎人；第二类是擅长搜集材料的伐木人、鱼师、矿工；第三类是擅长制作道具的铁匠、木匠、裁缝、厨师、炼金术师。

在完成每个职业初始任务后玩家可以在职业集会自由转换职业。从不同的NPC可以接到职业试炼任务，完成后累计星星能够提升职业称号，不同的称号会有不同的属性加成，同时有不同的必杀技。职业称号顺序如下：かけだし→いっぱし→うできき→たつじん→マスタ－→えいゆう→でんせつ。称号达到マスタ－时能够听到职业代表歌曲，算是迎来一个小的结束。

几个职业关系相辅相成，战斗类职业能够学会战斗技能击败怪物获得稀有素材；搜集类职业能够从大自然中获得丰富资源；制造类职业能够将资源制作成道具强化玩家实力，因此可以将几个职业都掌握之后再根据需要转换。另外不同的技能在不同的职业下使用加成不同，比如职业是王国士兵时片手剑技能容易升级，活用这一点能够将快速提升技能等级。

王国士兵



简介

为王国服务的士兵，对坏人毫不留情，守护着人们的安全，是孩子们眼中的英雄。擅长使用片手剑和盾，攻守非常平衡。片手剑攻击速度比较快，对不擅长动作类游戏的人来说也很好上手。由于是以击倒敌人为主要目的的职业，所以注重属性为ちから和じょうぶさ。

擅长技能：片手剑、盾术

称号加成			
称号	必要星星数	获得必杀技	属性加成
かけだし	100	回旋ぎり	最大HP+10、じょうぶさ+2
いっぱし	300	ふりあげ	最大HP+20、じょうぶさ+4
うできき	1000	クレセントム－ン	最大HP+30、じょうぶさ+6
たつじん	3000	ジャンプギリ	最大HP+40、じょうぶさ+8
マスタ－	6000	光の剑	最大HP+60、じょうぶさ+12

TIPS 长按下能够坐在地上从而快速回复SP，要小心被怪物攻击，最好找一个没有怪物的地方坐下。



技能：长按A键会发动蓄力攻击，能够对多个敌人进行横扫攻击，不过容易被敌人打断，注意不要在敌人准备攻击时蓄力。必杀技为向前发射的光束波，攻击时空隙比较大，建议对付强敌时从远处释放必杀技，以免被敌人打到。装备盾时可以按X进行防御，能够抵挡敌人比较强烈的攻击。没有装备盾时按X为跳起来攻击敌人。在后期近距离攻击敌人容易被打到，面对强敌比较不利，而从远处进行跳跃攻击，或者用必杀技攻击是个不错的选择。

职业试炼任务要点：王国士兵的试炼任务大多是使用指定技能击倒怪物，或者击败指定怪物。推荐在和怪物战斗中活用已经学过的技能，这样能一次完成多个任务。

猎人



擅长技能：弓术

简介

擅长使用弓箭，热爱自然的职业，虽然偶尔也会接取讨伐怪物的任务，但既不是为了国家，也不是为了证明自己的实力，而是为了生存。使用弓箭捕获猎物的猎人，弓箭的射程非常长，所以能够给趁敌人没有发觉时对其发动攻击。能够进行毒、麻痹等有附加状态的攻击，对超强力敌人来说很可能会带来致命伤害。由于需要两手持弓箭，因此不可装备盾牌，能穿着的防具也大多比较轻便。注重属性为ちから和きようさ。

称号加成

称号	必要星星数	获得必杀技	属性加成
かけだし	100	眠りの矢	ちから +1、きようさ＋2
いっぱし	500	乱れうち	ちから +2、きようさ＋4
うできき	1500	流れ星	ちから +3、きようさ＋6
たつじん	4000	アロ－流星群	ちから +4、きようさ＋8
マスタ－	7000	アロ－スト－ム	ちから +6、きようさ＋12



技能：需要注意与敌人拉开距离进行攻击的职业，使用弓箭攻击和使用剑一样都是按A进行攻击，能够自动进行瞄准。如果有多个敌人需要按Y锁定目标，按住A会进入蓄力状态，蓄力到最大时松开A键就会发射贯通箭。在使用弓箭时按方向键就能切换蓄力模式，共有普通弓箭、毒箭、麻痹箭、催眠箭四种模式，但是由于称号关系不能选择还没学会的模式，使用催眠箭能够将某些怪物催眠之后着手清理其他怪物，避免被围攻。另外长按B能够发动忍足，让敌人不容易发现玩家，从而拉开距离对其发射弓箭展开突袭。注意忍足会消耗SP，SP耗光忍足状态就会消失。



职业试炼任务要点：大多为使用指定技能、击倒指定敌人、带来制定素材，偶尔也有帮助有困难的居民的任务。由于猎人比较不抗揍，在挑战任务之前最好备好回复药品。

佣兵



擅长技能：两手剑术

简介

目标是怪物的孤高士兵，并不为谁服务，只是为了自己才挥动武器，并不持盾而是双手持剑，实力深不见底。和王国士兵一样擅长战斗，但是和王国士兵注重平均的特色相比，佣兵更注重攻击，适合喜欢和挑战强力怪物的玩家。擅长使用双手剑武器，在着重强化攻击的同时防守相对较弱。同样是以击倒敌人为主要目的的职业，所以属性注重ちから和じょうぶさ。

称号加成

称号	必要星星数	获得必杀技	属性加成
かけだし	100	フルスイング	最大HP+10、ちから +2
いっぱし	300	ぶんまわし	最大HP+20、ちから +4
うできき	1200	龙巻ぎり	最大HP+30、ちから +6
たつじん	3600	トルネ－ドシュ－ト	最大HP+40、ちから +8
マスタ－	7500	ボルケ－ノ	最大HP+60、ちから +12



技能：连续按A键就能给敌人稳定的伤害，头两下是左右平砍，第三下会从头上攻击，第四下会挥舞剑进行旋转攻击，再接第五下的话又能从头开始进行攻击。在对付强敌时除了注意使用连续按A的这套攻击连击外，还可以使用长按A或者X的蓄力攻击，长按A是对前方发射水平方向的冲击波，X是纵向直线冲击波，都能扩大攻击范围，同时给敌人较大伤害。

职业试炼任务要点：佣兵的任务和王国士兵一样，大多是击倒某些怪物，或者使用指定技能击倒怪物。战斗时注意多使用技能，在完成任务的同时也能提升自己的战斗能力。

魔法师



简介

向精灵借取自然之力，浓缩成不可思议的力量发射出魔法。能够自由操纵魔法攻击，也能进行回复的职业，喜欢帮助他人，对付难缠的敌人时能够发挥超强作用。擅长4种属性魔法，既能攻击也能回复。针对敌人弱点使用对应属性魔法攻击的话能够给带来较大的伤害。属性方面注重かしこさ、しゅうちゅう这两方面。

擅长技能：魔法术、火の精灵、水の精灵、风の精灵、大地の精灵

称号加成

称号	必要星星数	获得必杀技	属性加成
かけだし	100	フレイムボ－ル	かしこさ +2、しゅうちゅう＋1
いっぱし	400	ファイア－スト－ム	かしこさ +4、しゅうちゅう＋2
うできき	1300	スタ－ドロップ	かしこさ +6、しゅうちゅう＋3
たつじん	3500	バクレツファイア－	かしこさ +8、しゅうちゅう＋4
マスタ－	7500	スタ－ドライブ	かしこさ +12、しゅうちゅう＋6

TIPS NPC白天和夜晚呆的地方有所不同。

技能：面对不同的怪物要针对其弱点使用不同的属性攻击，就能带来更大的伤害。变更属性实在持有魔杖时按方向键选择，不同属性的魔法攻击特征不同，大地魔法是宝贵的可以回复自身HP的魔法，习得之后在使用其他职业时也能发挥作用。长按A键、X键能进入蓄力状态，前者是单体魔法，后者是群攻。两者发动都需要消耗SP，如果不断使用会令SP迅速耗光，注意回复。



职业试炼任务要点：魔法师最大的优势在于可以使用回复魔法，因此即使是挑战很强的敌人也可以与其打消耗战，不断回复自身HP并抽空攻击，但要注意如果伤害过大还是需要准备回复药品。部分任务需要用指定魔法击倒一定数量的怪物，注意一定要亲手击倒，伙伴击倒并不算在内。



矿工



擅长技能：采掘

简介

矿工经常在山洞中寻找矿脉，挥舞着铁锹不断敲击矿石，将挖到的宝石卖给素材店换取大量金钱，如果找到珍贵的化石和宝石一挖千金也不再是梦想。矿工是可以采集矿石的特殊职业，随着技能等级的提升能够得到的矿石也更加珍贵。矿石是制作防具、武器必不可少的素材，能为其他职业提供原材料。注重属性为ちから和しゅうちゅう。

称号加成

称号	必要星星数	获得必杀技	属性加成
かけだし	100	–	ちから +2、しゅうちゅう＋1
いっぱし	500	根性ため	ちから +4、しゅうちゅう＋2
うできき	1200	ピッケルブ－ン	ちから +6、しゅうちゅう＋3
たつじん	4000	ド根性ため	ちから +8、しゅうちゅう＋4
マスタ－	8000	大地の奥义	ちから +12、しゅうちゅう＋6

技能：找到矿石弱点进行攻击到最后的话会得到Excellent评价，能够获得更多的矿石。按A能进行蓄力攻击，可以先对矿石进行普通攻击，在矿石血量只有一点时使用蓄力攻击最后也会获得Excellent评价。在蓄力槽满了之后可以按X发动必杀技对矿石造成大幅伤害。



职业试炼任务要点：大多为挖掘某些矿石，有些稀有矿石比较难出现，待技能升级后再来挑战的话比较好。在挖掘过程中要注意得到Excellent评价也能增加稀有矿石的产出几率。

伐木人



简介

使用斧子砍伐树木的职业，备受自然恩惠，悠闲生活的守林人。寻找整个范特西鲁大陆上珍贵的树木是伐木人的职责。采伐的原木可以贩卖给素材商店，也能由木匠加工成各种角材，从而制作丰富多彩的道具。不具备攻击技能，因此比较依赖自身防具和攻击武器的装备。注重属性是ちから和きようさ。

擅长技能：伐采

称号加成

称号	必要星星数	获得必杀技	属性加成
かけだし	100	–	ちから +2、きようさ＋1
いっぱし	300	气合ため	ちから +4、きようさ＋2
うできき	1100	スピンドルアックス	ちから +6、きようさ＋3
たつじん	4500	ス－パ－气合ため	ちから +8、きようさ＋4
マスタ－	9000	たましいのめざめ	ちから +12、きようさ＋6

技能：树木和矿床一样都有自己的弱点，在伐木时可以不断移动寻找弱点攻击。找到弱点进行攻击到最后的话会得到Excellent评价，能够获得更多的原木。按A能进行蓄力攻击，可以先对树木进行普通攻击，在血量只有一点时使用蓄力攻击，最后也会获得Excellent评价。贵重的古木在受伤后会缓缓恢复，要注意把握时机一口气将其砍伐，如果中间停顿时间过长和可能之前做的都会变成无用功。





职业试炼任务要点：需要去各种各样的地方，以获取多种多样的原木。有些稀有的古木比较少见，可以等技能升级后再来挑战。注意刻意获得Excellent评价也能增加稀有道具的出现率。

钓手



擅长技能：伐采

简介

肩扛钓竿在世界的河川中和鱼儿们战斗的职业。并不是每天都可以悠闲垂钓，偶尔需要和巨大的鱼进行对决，奋斗目标是钓尽幻之鱼和领主之鱼。钓到的鱼可以贩卖换取金钱，也可以作为料理的材料。和各地的猫对话的话可以得知本地特产鱼类。没有攻击技能的职业比较依赖防具和武器的装备。注重属性是かしこさ和しゅうちゅう。

TIPS　任务中需要打倒某怪物的话必须玩家亲自打倒，NPC或者联机的朋友打倒的话不会计算。

称号加成

称号	必要星星数	获得必杀技	属性加成
かけだし	100	引きよせ	かしこさ +1、しゅうちゅう＋2
いっぱし	350	集中	かしこさ +2、しゅうちゅう＋4
うでさき	900	空中一本钓り	かしこさ +3、しゅうちゅう＋6
たつじん	2700	无心	かしこさ +4、しゅうちゅう＋8
マスター	5500	行云流水の心	かしこさ +6、しゅうちゅう＋12



技能：在鱼咬钩瞬间按A能够对其造成巨大伤害，然后持续按A就能损耗鱼的血槽最终将其钓起。注意画面左上角有一个表示钓线状态的槽，到达红色位置时表示钓线到达临界点，需要配合鱼的方向推动滑杆，放松钓线。按X可以进行蓄力攻击，必杀槽满后也可以按X发动必杀攻击。



职业试炼任务要点：所有任务内容都和钓鱼相关，随着称号的上升钓鱼难度会越来越高，需要到达的地点会越来越危险，这时就需要其他职业辅助，另外部分珍贵的鱼比较难钓到，可以等技能升级后再来挑战。

厨师



简介

使用新鲜的食材，制作美味的料理，温暖每个人的心。以搜集料理菜单以及提升料理技术为目标在范特西鲁展开冒险。可以制作各种料理的职业，料理不仅可以回复角色HP、SP还能带来各种属性加成，为玩家的冒险提供便利。部分料理的素材可以购买到，但是珍贵的素材往往需要击败怪物或者靠其他职业采集，因此需要其他职业辅助。注重しゅうちゅう和きようさ两种属性。

擅长技能：料理、肉料理の知识、鱼料理の知识、蛋・野菜料理の知识

称号加成

称号	必要星星数	获得必杀技	属性加成
かけだし	100	–	しゅうちゅう +2、きようさ＋1
いっぱし	500	–	しゅうちゅう +4、きようさ＋2
うでさき	2200	フランベ	しゅうちゅう +6、きようさ＋3
たつじん	6000	调味料の知识	しゅうちゅう +8、きようさ＋4
マスター	15000	ドリーミングタイム	しゅうちゅう +12、きようさ＋6



技能：点击料理台开始制作料理后，会有三个步骤反复进行，可以在画面左下角看到步骤顺序，需要用滑杆将人物移动到指定步骤的操作台，再按对应的按键完成步骤。步骤都完成后能累计料理完成度，画面右上角有剩余时间，在剩余时间内达到100%完成度就能成功制作料理。使用勺子搅动在左侧，需要长按A键；切割在中间，需要快速连打A键；翻炒在右侧需要当标志走到圆圈位置时按下A键。在操作台会有黄色圆球出现，吃到能够增加右下角必杀槽。必杀槽累计满后可以按X发动短时间内的自动制作。反复制作一样道具能够开启复数制作、自动制作等选项。在获得调味料の知识技能后能够在料理中添加调料，需要根据料理简介中提到口味添加，成功添加后会有附加属性加成。



职业试炼任务要点：主要任务都是制作指定料理，有的料理需要制作多份。材料的搜集必不可少，钓鱼人能够钓到稀有鱼类对厨师是最大的帮助，可以注意切换职业搜集素材后再来只做料理。

铁匠



简介

在锻冶屋辛勤工作，制作防具、武器以及其他职业必须的道具。名铁匠制作的道具上都会刻有他的名字，对于需求最强武器、最强装备的的勇者们来说铁匠是最好的朋友。需要矿石、宝石等素材，矿工搜集的材料对这个职业来说非常有用。制作道具需要用力敲打矿石，因此属性注重提升じょうぶさ和しゅうちゅう。

擅长技能：锻冶、武器の知识、防具の知识、金属制道具の知识

称号加成

称号	必要星星数	获得必杀技	属性加成
かけだし	100	–	じょうぶさ +2、しゅうちゅう＋1
いっぱし	500	–	じょうぶさ +4、しゅうちゅう＋2
うでさき	1500	ヘビーストライク	じょうぶさ +6、しゅうちゅう＋3
たつじん	6000	副素材の知识	じょうぶさ +8、しゅうちゅう＋4
マスター	16000	ダンシングハンマー	じょうぶさ +12、しゅうちゅう＋6



技能：点击锻冶台开始制作道具后，基本步骤和料理类似，翻转矿石在中间，当标志走到圆圈位置时按下A键；敲打矿石在右侧，需要快速连打A键。水槽在左侧，长按A键冷却金属。在获得副素材の知识技能后能够在道具中添加辅助材料，使道具增加更多附属属性。



职业试炼任务要点：主要任务都是制作指定道具，有的道具需要制作多份。材料的搜集必不可少，矿工能够采掘到的矿石非常有用，可以注意切换职业搜集素材后再来制作道具。

TIPS 受到怪物攻击会降低HP，HP为零时如果身上有そせいやく则可以原地复活。

木匠



简介

将原木加工成木材，再打造出美丽的家具、木质道具的职业，支持着范特西鲁人民的生活，点缀大家温暖的家园。以制作木制家具为主的职业，钓竿、魔法杖、弓箭等木质武器也由他们打造，并不擅长攻击，需要伐木人配合搜集大量的原木。注重属性为じょうぶさ和きようさ。

擅长技能 :大工、家具の知识、木制武器の知识、木制道具の知识

称号加成			
称号	必要星星数	获得必杀技	属性加成
かけだし	100	–	じょうぶさ +2、きようさ＋1
いっぱし	600	–	じょうぶさ +4、きようさ＋2
うできき	2000	ホッピングチョップ	じょうぶさ +6、きようさ＋3
たつじん	8000	副素材の知识	じょうぶさ +8、きようさ＋4
マスター	18000	ハンドレッドハンド	じょうぶさ +12、きようさ＋6

技能 :点击锯木台开始制作道具后，基本步骤和制作料理类似。锯子在右侧，当标志走到圆圈位置时按下A键；搓在左边，长按A键搓光木头表面；锤子在中间，需要快速连打A键。在获得副素材の知识技能后能够在道具中添加辅助材料，使道具增加更多附属属性。



职业试炼任务要点 :任务大多需要制作木制品，需要大量木材原料，因此搜集素材非常重要，可以切换成伐木人搜集素材后再来尝试，部分道具制作比较有难度，可以替换工具、提升技能后再来尝试。

裁缝



简介

细心温柔的裁缝们，以手中针线为大家缝制温暖衣物，一针一线都饱含爱意，将幸福穿在范特西鲁世界每个人的身上。以草、花、动物的绒毛为原料缝制各种制品。除了可以制作丰富多彩的服装，为不能穿着盔甲的职业提供最棒的防具外，还可以制作各种家具、摆设，装扮着大家的房间。不擅长战斗，注重属性为かしこさ和きようさ。

擅长技能 :裁缝、服の知识、织物の知识、小物の知识

称号加成			
称号	必要星星数	获得必杀技	属性加成
かけだし	100	–	かしこさ +1、きようさ＋2
いっぱし	500	–	かしこさ +2、きようさ＋4
うできき	2000	ワーキングハイ	かしこさ +3、きようさ＋6
たつじん	5000	アップリケの知识	かしこさ +4、きようさ＋8
マスター	13000	オリジナルブランド	かしこさ +6、きようさ＋12

技能：喜欢打扮自己的玩家必须尝试的职业，各种各样的服装能将角色打扮得极具特色。点击针线台开始制作道具后，基本步骤和制作料理类似。针在右侧，当标志走到圆圈位置时按下A键；剪刀在左边，快速连打A键；缝纫机在中间，当标志走到圆圈位置时按下A键。在获得**アップリケの**知识技能后能够在道具中添加辅助材料，使道具增加更多附属属性。



职业试炼任务要点：任务需要制作布制品，布料的制作需要搜集各种素材，某些素材很难找到时建议推动主线剧情前进，以开放更多地图，另外在冒险过程中要注意搜集路边的道具，这些都很可能成为裁缝任务的原材料。



炼金术师



简介

活用自己的知识和技术，在研究室内日夜研究，对各种化学反应进行试验，制造丰富多彩的道具。擅长制作药品、装饰品的职业，除了各种回复药品外，还有丰富多彩的强化类药品，为提升角色能力做出了贡献。另外各种作用不同的炸弹也能在冒险的旅途中起到帮助。注重属性为かしこさ和きようさ。

擅长技能 :炼金术、药の知识、アクセサリーの知识

称号加成			
称号	必要星星数	获得必杀技	属性加成
かけだし	100	–	かしこさ +2、きようさ＋1
いっぱし	700	–	かしこさ +4、きようさ＋2
うできき	2200	クイックステップ	かしこさ +6、きようさ＋3
たつじん	6500	触媒の知识	かしこさ +8、きようさ＋4
マスター	13000	ラピッドステップ	かしこさ +12、きようさ＋6

技能 :点击研究台开始制作道具后，基本步骤和制作料理类似。烧瓶在右侧，当标志走到圆圈位置时按下A键；试管在中间，快速连打A键；滴管在右侧，持续按下A键。在获得**触媒の**知识技能后能够在道具中添加辅助材料，使道具增加更多附属属性。



职业试炼任务要点 :和铁匠、裁缝等职业不同，任务条件不都是制作某些道具，而是要接受不同人的委托搜集素材等等跑腿的任务比较多，当然调和也是必不可少的，所需素材需要平时注意搜集。

TIPS 成为マスター后制作的道具会留下制作人的名字。

TIPS 解救气绝的伙伴并不会消耗そせいやく。



入门篇

操作方法

本作预定会登陆三个平台，不过 Wii U 版要等到 1 月底才会发售，顺带一提的是这也是日本地区 1 月底惟一一款 Wii U 游戏。看过上期“黄金眼”的朋友应该已经知道，X360 版的读盘速度是比较杯具的。希望 Wii U 版能够做得比 PS3 版还好。

功能	PS3	X360
移动	左摇杆	
调整视角	右摇杆	
BOSS 战时切换镜头	R3	RS
传承奥义	○	B
回避 / 冲刺 / 受身 / 扔掉武器	×	A
通常攻击	□	X
强攻击	△	Y
固有体术	R1	RB
投技 / 拆投 / 上弹	R2	RT
防御 / 构移动	L1	LB
挑衅	L2	LT
切换传承奥义	十字键←/→	
暂停 / 跳过过场	START	
切换地图	SELECT	BACK

除了以上这些操作外，游戏中还存在着骑摩托车、投掷物品、使用弩炮等特殊场合，因为出现几率太低，这里就不一一介绍了。



这次的《真·北斗无双》收录了原著几乎所有的情节，不仅包括了之前公布的天帝篇和修罗之国篇，而且连终章故事也完全收录，惟一跳过的是北斗的继承者篇。加上极其厚道的漫画式演出，整个传说篇打下来有如把漫画再看一遍，十分给力。但游戏其他方面就做得比较失败，印象中这似乎是《无双》史上首款不显示击破数的作品，整个游戏打下来连千人斩的关卡都找不到，实在和传统《无双》相去甚远。还好新加入的角色大多都比较给力，各种夸张的奥义连发，让人不禁有“果然只有《北斗神拳》才能做到”的感叹。

真·北斗无双	Koei Tecmo	动作
多机种	真·北斗无双	日版
	2012年12月20日 1～8人	7800日元
	对应机种为PS3及X360	对应玩家年龄：17岁以上

模式

本作的标题画面下分为 4 个模式，从上往下分别是传说篇、幻斗篇、画廊和设定。

传说篇：相当于是本作的故事模式，收录了完整的《北斗神拳》原作故事，只有第二部的北斗的继承者篇没有收录在内。

幻斗篇：分角色进行的模式，分为故事模式、自由模式、联机模式三种玩法。

画廊：可以在此查看已经打出来的过场动画，还有详细的北斗事典，游戏时间和杀敌数等数据也可以在此确认。

设定：最重要的功能是更改难度，除联机模式外其他模式都无法直接更改难度。

难度

本作一共有 4 种难度可选，分别是やさしい（容易）、普通、難しい（困难）、修罗。高难度下的变化主要有 3 点：

1. 敌人的攻防能力和 AI 变强。
2. 获得的经验值量增加。
3. 道具的效果加强。

需要说明的是，本作最大的刷点——经络图，其素质与难度没有关系。加上成就 / 奖杯的要求也和难度没有关系，所以如果除去自我挑战这点，打高难度的惟一好处就是升级更快。

©2012 コ－エ－テクモゲ－ムズ .All rights reserved.

画面解说

1 体力槽

2 斗气槽

3 斗气储备数

4 传承奥义（选择中的传承奥义。白色表示可以使用，灰色表示不能使用。左边的图示为攻击范围示意图。显示传承奥义名字的空格中，背景的颜色代表发动该传承奥义时获得的经验值类型，绿色为体力，黄色为斗气，红色为攻击，蓝色为防御，紫色为技量。）

5 状态增加效果（拳头代表攻击力上升，盾代表防御力上升，靴子代表移动力上升。）

6 迷你地图（可按 SELECT/BACK 键切换表示方式）

7 连击数

8 当前的任务（传说篇限定）或据点（幻斗篇限定）情报

9 救世主分数及等级（幻斗篇限定）



道具

战场上会出现各种道具，这个是《无双》系列的传统了，一般来说道具会在打倒敌人或破坏特定物体后出现。本作有点特别的是由于可操作角色都属于攻击范围奇大无比的战斗种族，为防止提前破坏特定物体导致道具因为时限而消失，游戏中设定为必须靠近该特定物体后按△/Y键才能打开。另外一个特别之处在于可以从这种特定物体的外形来判断里面的内容，其中绿色是回复体力的道具，蓝色是回复斗气的道具，红色里面是能够同时回复体力和斗气的道具。此外宝箱有两种，分别是装着经验值光球的宝箱和装着经络图的宝箱，从外观上也能看出来。


■经验值宝箱


■经络图宝箱

回避

本作和《北斗无双》的最大不同就在于将跳跃改为了回避。有看过上期杂志中关于鲤沼久史访谈的人，应该知道这么做的原因。的确，在原作中角色很少会采用跳跃来躲避对方的攻击。本作的回避是用×/A键来使出，当受到攻击时使用回避，就会出现慢动作，表示回避成功，之后再按□/X键可以使出反击。回避指令的受付时间很宽松，受到连续攻击时还可以连按×/A键来轻松使出连续回避，但由于回避成功就会扣除斗气，所以也不能完全依赖。

此外配合左摇杆按×/A键可以使出冲刺，之后按住×/A键不放的话会立刻进入奔跑状态。如此一来不仅可以大大加快移动速度，而且可以瞬间使出跑动攻击。例如扳住左摇杆的上方向，然后滑行输入×・□（X360版为A・X），即可瞬间取消冲刺动作向上方向使出跑动攻击，这一招十分实用。

战场武器

在战场中有时会出现武器，游戏中出现的武器都十分强力，具有无法防御的效果。武器可以分为投掷类和打击类两种，投掷类武器包括电线杆、标枪、石头、油桶、雕像这5种，打击类武器只有铁骨这一种。从好用程度来说铁骨是最强的，不过所有武器都有使用次数，一到就自动消失。另外需要注意的是拿起投掷类武器时视角会自动切换到正前方，这点会让人很不适应。



秘孔状态

在高连击数的状态下攻击敌人，就有几率令敌人进入秘孔状态。秘孔状态下敌人全身有如被电流缠身，该状态下敌人的自动回复速度和防御力会低下，需要经过一定时间后才能解除。此外北斗神拳流派的角色拥有单发技也有几率进入秘孔状态的特效。

另外当BOSS级角色使出特定招式时如果没有命中玩家，那么就会在头上出现大大的感叹号。此时如果能攻击到处于这种空隙状态中的敌人，就可以令其必定进入秘孔状态。

斗气觉醒

前作中必须消费斗气才能发动的斗气觉醒，如今改为只要斗气储备数有1格时就会自动发动。发动后角色身上会有斗气缠身，该状态下所有招式的攻击范围都会增加，秘孔效果的发生率也会上升。斗气储备量越高，斗气觉醒效果就会越明显，维持斗气觉醒状态战斗是本作的首要秘诀，拥有究极连结后更是明显。

传承奥义

传承奥义相当于本作的无双技，需要消费一定的斗气储备数才能发动。本作的一大进步就是可以通过经络图来减少发动传承奥义的斗气消耗量，而且斗气增加也变得十分容易，这使得高消耗的传承奥义连发也不再是梦。为此本作取消了前作中使用传承奥义会报招式名的设定，算是可以理解的遗憾。

本作的传承奥义性能可以在游戏过程随时查看，消费、破坏力、范围和成长类型应有尽有。但需要说明的是这种说明并非完全准确，还是需要玩家自行判断，游戏中说明不符的例子可谓屡见不鲜。

固有体术

按R1/RB键发动的固有体术会根据角色不同而有不同的效果，但比较坑爹的是游戏中对此以一个固有体术全部概括掉了，连各角色的固有体术有什么效果都没说明，很不体贴。下面将把除纯攻击技巧外的固有体术进行一番讲解。

角色	固有体术的性能
ケンシロウ	北斗残悔拳，对杂兵附加即死的秘孔效果，杂兵被打倒后会对周围的敌人附加秘孔效果。
トキ	刹活孔。消费体力换取一定时间加攻、加防、加移动速度的效果，十分强力。
ラオウ	一定时间内防御力上升，同时全身附加可以撞飞敌人的斗气效果，但无攻击力。
シン	打响指让注入敌人体内的斗气引爆。部分攻击命中敌人后会自动注入斗气。
ユダ	血化妆。命中敌人后10秒内△/Y键的攻击次数大幅增加，但血化妆发动过程中无法行动。
フドウ	让正面的杂兵进入恐慌状态，恐慌状态下的杂兵会被一击必杀。
ジュウザ	配合其他攻击手段有多种变化，是最特殊的一种固有体术。
シャチ	消费体力来回复1条斗气槽，十分强力。
カイオウ	暗琉天破。向前方地面注入魔斗气令敌人防御下降，可按键持续，但对BOSS级角色无效。
ファルコ	往前方展开攻击屏障，攻击力低但能快速回复斗气槽。
无法者	倒下装死，可以躲避无下方判定的招式。

面板 游戏中收录有7种面板，可以在画廊中查看。30周年纪念面板在初期即有，分别完成北斗神拳、南斗圣拳、北斗の军、北斗琉拳、孤高の拳士这5个势力的全部拳士的幻斗篇故事模式，可以各开启一个面板。最后的全女性角色面板需要将幻斗篇全部关卡拿到A级评价才会开启。

投技

除了几名使用远距离武器的角色外，人人都有投技，指令为 R2/RT。投技的好处是防御不能，发动过程中全身无敌，可以籍此来破坏敌人的防御。但投技一般来说威力较低，实用性不算太高，更要小心的是敌人的投技。当受到敌人的投技攻击时按 R2/RT 也可以拆投。

见切

本作中虽然追加了元斗皇拳、北斗琉拳等流派，但操作方法依然没有跳出《无双》的范畴，值得注意的还是见切。能够使用见切的角色限定为南斗圣拳流派，当玩家角色正面受到敌人攻击时，画面中会出现△ /Y 键提示，如果能迅速反应过来按键，玩家角色就会作出反击，如果这个反击动作能够击中敌人（命中任意敌人即可），就可以进入见切状态。



在见切状态下地面的△ /Y 键攻击会发生变化，此外以通常攻击命中敌人时按 ×/A 键可以使用跳跃追击。跳起后按□ / X、△ /Y 可以使出见切空中攻击。但本作的见切相比前作来弱了不少，主要是因为取消了跳跃导致空中△ /Y 不能主动使用，另外浮空后的□ /X 也经常不成立，而且敌将中了见切之后也不会弱体化。

成长篇

数据解说

本作中每个角色有 5 项基本数值，分别是体力、斗气、攻击、防御、技量，每项数值每人最大可以达到 50 级，通过装备经络图可以再增加最大 50 级，即每项数值最高可达 100 级。下面分别解说一下。

体力：相当于是 HP。

斗气：影响斗气槽的增加速度。斗气等级越高，代表斗气槽增长越快，此时斗气等级还关系到新传出奥义的出现以及斗气储备数的上限。

攻击：影响攻击力。

防御：影响防御力。

技量：影响回避和防御的效果，以及连击的维持时间、秘孔状态的出现几率。

体力相关

尽管有体力这项数值，但所有角色的体力槽在实际游戏中都会被划分为 3 格，这并不代表所有人的体力上限都是一样的，只不过是被单纯划分为 3 格而已，此外在幻斗篇中满足特定条件后体力槽会增加到多格。

根据所剩体力的多少，体力槽会呈现出 3 种不同的颜色。当所剩体力大于两格时会显示为绿色，这就是幻斗篇据点挑战中“体力槽为绿色”的条件；当所剩体力不足一格时会显示为红色，这就是很多技能发动条件中提到的濒死状态；大于一格但小于两格时会显示为黄色。

玩家在非战斗状态下体力槽会自动回复，但不能超过格数。例如当玩家处于黄血状态时，通过自动回复可以回到两格全满的状态，但无法回到三格绿色的状态。装备技能“慈母の愈し”后可以超过格数回复。

招式成长

和前作不太一样的是，本作的全部角色在初始状态就拥有全部招式，惟一欠缺的只是传承奥义。传承奥义的出现条件与各角色的斗气等级有关，一般来说斗气等级在 23 级左右即可学会全部传承奥义，部分角色如ラオウ的无想转生要 32 级才会出现。主人公健四郎则是惟一的例外，他的传承奥义均需要打过传说篇的特定章节才会出现，最后一招北斗天魁千烈掌需要完成整个传说篇才会出现。

经验值

本作的经验值被称为**カルマ**，在战场上以蓝色光球的形态存在。经验值的来源主要是打死敌人，此外破坏墙壁等物体、开启宝箱也可以获得。由于本作废除了人物等级，改为用 5 项数值的等级来表示角色性能，因此经验值的分配也略有讲究。玩家在游戏中的表现会影响获得经验值的分配。在观看人物能力时，每项能力中明亮的部分为角色的固有能力，即随升级而提升的能力；暗淡的部分为通过经络图增加的能力；而右边的槽为经验值槽，当蓄满之后就会使对应能力升级。细心的玩家可能会发现不同能力的比例似乎不同，例如 30 级体力和 30 级攻击，在实际显示时前者的长度会远超后者，这个是正常的。因为体力和斗气是用一种比例表示，而攻击、防御、技量又是另一种比例，这也是《无双》系列”以前的一个传统。



体力经验值：用通常攻击打倒敌人。

斗气经验值：在斗气觉醒状态下打倒敌人。

攻击经验值：用强攻击打倒敌人。

防御经验值：在体力槽为绿色的状态下打倒敌人。

技量经验值：在较高连击数的状态下打倒敌人。

在实战中，同时满足多种条件打倒敌人是很常见的，例如斗气觉醒、绿色体力槽、强攻击，如果是这种情况的话，经验值会同时分配给满足要求的这几项。另外一种特殊情况是用传承奥义打倒敌人时，这种情况下会单独以传承奥义的情况来计算，具体增加哪个能力可以在传承奥义的说明里看到，传承奥义名字的背景颜色也可以作为判断依据。但以笔者的经验来看，游戏中写错的情况时有发生，例如明明写的是斗气的传承奥义，实际上增加体力，比较坑爹。

升级奖励

和《战国无双 2》一样，在战斗中如果满足升级条件的话，玩家可以获得升级奖励。由于本作将升级内容分成了 5 项，所以升级奖励也会变成 5 种，具体如下：

能力	奖励内容
体力	体力全满。
斗气	斗气槽增加。
攻击	30 秒内攻击力 1.5 倍。
防御	30 秒内受到的伤害减半。
技量	30 秒内移动速度变为 1.2 倍。

当玩家角色的等级达到最大的 50 级时，各项能力的经验值槽依然会增长，虽然涨满之后不会增加能力，但升级奖励依然有效。也正因为升级奖励的存在，本作的战斗爽快度还是非常高的。

连锁

经络图有点类似于装备，这个设定的出现既让游戏有了更多的变化，又增加了刷刷刷的意义，平心而论还是做得不错的。

经络图是一个长条形方格，每个角色最多可以同时装备 5 个经络图。每个经络图上最多有 3 种能力，另外还可以附加一种技能。经络图的等级最高为 7 级，高等级经络图附加的能力不仅数值较高，而且也容易出现更好的技能。



经络图上的 3 种能力是按从左往右排列的，而玩家装备的 5 个经络图是从上往下排列的。同一纵列中如果有两个或两个以上的同种能力相连，即可以发动连锁效果，具体效果如下：

服装 将特定拳士的幻斗篇故事模式通关，可以开启 EX 服装。不过这样的角色非常少，只有健四郎、玛米娅等少数几人。其他服装都被留作收费或免费的 DLC 了。不过玛米娅的 EX 服装比较给力，那就是在剧情中出现过的入浴装。如果在幻斗篇中事先为角色换装，那么在传说篇的剧情里也会体现出来。

状态	效果
二连锁	获得 +6 的能力附加值，同时发动临战の极意（以斗气槽和斗气储备数最大的状态开始战斗）技能。
三连锁	获得 +9 的能力附加值，同时发动斗气练成の极意（斗气储备数最大值 +1）技能。
四连锁	获得 +12 的能力附加值，同时发动经络の极意（经络图宝箱中容易出现高等级的经络图）技能。
五连锁	获得 +15 的能力附加值，同时发动究极觉醒の极意（传承奥义消费的斗气储备数减半）技能。

注意，拼出高级连锁时并不能同时发动低级连锁，例如玩家拼出五连锁时，并不能同时发动二、三、四连锁的技能。如果玩家能够同时拼出二、三、四、五连锁，即可发动究极连锁，对应的技能为究极觉醒の极意，效果为斗气觉醒时战斗能力上升，攻击范围扩大、秘孔效果发生率增加、攻击速度加快。

奉纳与传授

作为游戏中最重要的要素之一，设计者当然不会让玩家刷出一套好图来全员共享，不过相对的设计者也没坑爹地设计成谁想用就得用谁打，这就得益于奉纳与传授系统了。

在经络图菜单中，除了装备之外还有奉纳与传授两个选项。直白一点儿说，奉纳就是将该角色手上的经络图存入公用账户，而传授就是将保存在公用账户中的经络图拿出来。每名角色最多可以携带 21 张经络图，公用账户里则最多可以放 20 张经络图。



不过如果每张图都可以反复奉纳和传授，那就和全员共享没有区别了，因此游戏中设计成每张经络图只能奉纳一次。奉纳过的经络图上面会标明奉纳二字，如果被任意角色传授过之后就无法再次奉纳。

技能

衡量一张好的经络图，除了等级和附加能力外，还要看附加的技能。技能会以随机的方式附在玩家取得的经络图上，但不同的技能对角色的 5 项数值等级有要求。打个比方来说，救世主の心得这项技能需要 5 项数值均达到 45 级才行，那么在玩家控制的角色达到这一数值之前，无论怎么努力也是无法刷出带有救世主の心得的经络图来的。技能对数值的要求仅限角色的固有等级，靠经络图附加的等级无效。下面就为大家列出全部技能的详细数据！

技能名	效果	出现要求
金刚身	可以防御破防攻击	体力 5、防御 15、技量 5
天眼の护り	可以全方位防御	体力 5、防御 15、技量 15
恶鬼の进击	奔跑状态下可以撞飞敌人	体力 1、技量 1
练气の达人	练气攻击的蓄力时间变短	斗气 5、攻击 5
连击の达人	连击数维持时间增加	技量 5
极大の制圈	攻击范围增加	体力 45、斗气 45、攻击 45、防御 45、技量 45
必灭の一击	低几率将杂兵一击必杀	体力 35、斗气 20、攻击 35、防御 20、技量 25
射击の达人	射击系攻击可以贯通敌人	体力 5、斗气 5、攻击 15、防御 5、技量 15
觉醒斗神	斗气觉醒中攻击力增加	体力 20、斗气 35、攻击 35、防御 20、技量 25
临死斗神	体力减少时攻击力增加	体力 10、斗气 5、攻击 10、防御 5、技量 5
临死钢身	体力减少时防御力增加	体力 1、防御 1
临死气焰	体力减少时，斗气槽增加率上升	体力 10、斗气 10、攻击 5、防御 5、技量 5
魔王への代偿	体力无法自动回复，但攻击和防御大幅增加	体力 30、斗气 25、攻击 40、防御 40、技量 25
讨空冲舞	对空中敌人的伤害增加	攻击 1、技量 1
烈空弹	远程攻击的伤害增加	斗气 5、攻击 10、技量 10
奥义の极	传承奥义的威力增加	体力 15、斗气 30、攻击 20、防御 15、技量 15
讨将の刚击	对强敌的攻击力增加	体力 5、斗气 10、攻击 20、防御 10、技量 5
妖星の印	对异性的攻击力增加	体力 10、斗气 5、攻击 20、防御 10、技量 5
非情な豪腕	战场武器的攻击力增加	攻击 1
舍て身の觉悟	防御力下降，但攻击力增加	体力 5、攻击 10、防御 5
カルマの轮回	获得经验值时斗气槽也会回复	体力 20、斗气 30、攻击 15、防御 15、技量 15
胜利への执念	斗气槽自动回复	体力 40、斗气 40、攻击 25、防御 30、技量 25

技能名	效果	出现要求
霸者の斗气	斗气槽的增加率上升	体力 15、斗气 25、攻击 10、防御 15、技量 10
血肉の报酬	给敌人造成伤害时也会回复自己	体力 35、斗气 25、攻击 20、防御 35、技量 20
慈母の愈し	体力的自动回复量增加，并可以回复到最大	体力 20、斗气 10、攻击 5、防御 5、技量 5
流击の极	回避成功后，攻击速度上升	防御 5、技量 5
秘孔封じ	更容易从秘孔状态中恢复过来	体力 10、斗气 20、攻击 5、防御 20、技量 5
天魔斗法	更容易将敌人打成秘孔状态或斗气状态	体力 10、斗气 25、攻击 15、防御 10、技量 15
绝妙击	敌人的秘孔状态或斗气状态维持时间增加	斗气 1
传冲缚	处于秘孔状态或斗气状态的敌人可以将该状态传染给其他敌人	体力 15、斗气 30、攻击 20、防御 15、技量 15
毒手	处于秘孔状态或斗气状态的敌人的体力会自动减少	斗气 10
肉体软化	处于秘孔状态或斗气状态的敌人的防御力下降	体力 5、斗气 20、攻击 20、防御 10、技量 5
滋养の知识	回复道具的效果增加	体力 5
カルマの知识	打开道具箱时也能获得经验值	体力 5、斗气 5、攻击 5、防御 5、技量 15
斗神の心得	初次进入据点时，一定时间攻击力增加	体力 20、斗气 15、攻击 30、防御 15、技量 15
钢身の心得	初次进入据点时，一定时间防御力增加	体力 10、斗气 5、攻击 5、防御 15、技量 5
救世主の心得	幻斗篇的救世主分数增长更快	体力 45、斗气 45、攻击 45、防御 45、技量 45

经络图心得

首先来明确几点关于经络图的知识。

1. 经络图的等级仅与所操作角色的固有等级有关，与难度（包括整体难度和关卡难度）没有关系。

2. 取得经络图的途径有三种：打倒特定敌人、从宝箱中获得、过关奖励。

3. 四连锁的经络の极意技能可以增加从宝箱中获得的经络图的等级。

4. 联机作战可以提高入手的全部经络图的等级。

据此不难得出刷经络图的心得，那就是使用高等级角色，选择网战，找个过关较快的关卡，以 A 评价过关。其中宝箱的位置是随地图固定的，多打几遍后不难记下来，一般来说都有两个。消灭关卡中乱入的无法者又可以拿到一个，A 级评价过关又可以拿到 3 个，一场五到六个不在话下。

5 个 7 级经络图附加的 35 级能力，加上五连锁附加的 15 级能力，正好是 50 级。如果对应的角色固有能力也有 50 级，就能达到 100 级的上限。由于究极连锁十分强力，所以玩家肯定是优先选择究极连锁，而不是将 3 种能力都提升到 50 级，如此一来究竟选择哪几种能力呢？



首先推荐的当然是攻击，不管在哪个难度下，高攻击力都是最优先考虑的。因此玩家不妨一切以攻击为中心来组建经络图，只要不附加攻击的经络图都可以随便处置。而按照攻击在经络图中的位置，可以简单地将角色划分为左、中、右三派，如此一来构建经络图所需的思考会大大减少。之后凡是拿到新图都可以按这个原则来快速决定分配给哪些角色。在确保可以构成究极连结的情况下，玩家再以同样结构但等级或技能不同的经络图来逐一替换旧有经络图。

除去攻击之外，如果纯粹只是为了成就奖杯，又不想花精力挑战高难度的玩家，第二个要考虑的就是斗气。如果想尝试高难度，那么第二选择就应该是防御。不过由于经络图都是随机的，能保证满足攻击优先、高等级且技能合适已属不易，加上游戏难度本身不高，过于追求完美也没有必要。

由于角色固有等级对经络图影响极大，因此迅速将几个强力角色练满来打经络图共享是很重要的，后文会为大家推荐几个强力角色，以及万能修炼法。

奖杯BUG PS3 版中，完成 10 次双人联机过关的奖杯具有 BUG，不过不是恶性的，而是良性的。该奖杯有时会在莫名其妙的状态下自动跳出，具体原理不明，但可以确定的是一定要玩过联机模式后才有几率出现。X360 版的该成就必须按字面意义满足条件方可解除。

传说篇

概要

传说篇相当于是本作的故事模式，剧情相当完整。不过读盘是个大问题，PS3 版虽然读盘较快，但也摆脱不了“频繁”这个评语。所有过场都可以用 START 键跳过，之后再于画廊中查看。

传说篇的流程相当长，如果剧情不跳的话大概 20 个小时才能完成。整个过程中大部分时间都是在操作健四郎，偶尔也会有其他角色客串。第一部中的客串角色有レイ、マミヤ、トキ、シュウ、フドウ、シュウザ，第二部中的客串角色有バット、アイン、ファルコ、シャチ、ヒョウ。操作客串角色时，等级和经络图与健四郎一样，只有健四郎的等级会继承到幻斗篇，其他角色在幻斗篇里都需要从白板开始练起。

QTE



前作的 QTE 曾经吓跑了无数人，本作虽然保留了 QTE，但难度大幅下降。本作的 QTE 按发生条件大致可以分为 3 种，第一种和前作相同，即打败 BOSS 后出现。BOSS 被击败后会跪在地上，靠近后会出现○ /B 的提示，按键之后即可发动 QTE，只需要按一个键，难度大幅下降；第二种发生于特定剧情中，这种 QTE 难度稍高，有时会出现左摇杆 + 按键的组合方式，还有时间限制，但总的来说也基本没难度；第三种则发生于战斗中，当 BOSS 使用特定招式时有时会出现按键提示，输入之后即可自动对 BOSS 展开反击，这种 QTE 是非常实用的。QTE 是传说篇的特产，不过由于大部分人打传说篇都只会打一遍，所以打过就忘也是正常的。

任务

与其是任务是传说篇的特色，倒不如说任务是传说篇的主轴，因为传说篇的流程就是由一个个任务外加少量 BOSS 战组成的。传说篇的任务大致可以分为以下 4 种，每个任务的最高评价都是 A 级。

1. 消灭一定数量的敌人。时间越短，评价越高。

2. 在规定时间内消灭无限出现的敌人。消灭的敌人越多，评价越高。

3. 保护 NPC。完成任务时，NPC 存活的人数或体力越多，评价越高。

4. 到达指定地点。用时越短，评价越高。



从上面的任务种类可以看出来，其实任务的变化是相当少的，而且比较坑爹的就连 A 级评价的标准都基本相同，例如第 2 种任务的要求一般都是 200 人。对于需要玩近 20 个小时的传说篇来说实在是……

女人像

女人像只会在传说篇出现，其效果相当于存档点，同时还提供了调整经络图的功能。靠近女人像后按 START 键即可进入。但需要注意的是在任务进行中的时候是不会存档的，因此很多地方出现的女人像其实只具备调整经络图的效果，意义不大。

关卡评价

完成传说篇的章节之后，游戏会根据玩家的表现给出关卡评价，关卡评价共有 5 个等级，从高到低分别是 A、B、C、D、E。影响关卡评价的因素有以下 4 项：



1. 获得的经验值数量。越多越好。

2. 各项任务的评价。越高越好。

3. 玩家受到的伤害总量。越少越好。

4. 过关所用的时间。越快越好。

这 4 项标准同样会以 A、B、C、D、E 来给出评价，一般来说 BAAA 即可获得 A 的总评。不过传说篇的评价和成就奖杯无关，意义不大。

BOSS战

个人认为除了剧情之外，BOSS 战应该是传说篇惟一能战翻幻斗篇的地方。传说篇的 BOSS 比较有特色，BOSS 的体力会被分为若干条，一次攻击造成的伤害不能越条。BOSS 随着体力被逐条消灭后，会发生一些特定剧情，此外也会使展新的攻击方式。传说篇的 BOSS 因为有各种强化，难度要比幻斗篇厉害得多。此外在战斗时按下 R3/RS 键可以切换两种视角，一种是普通视角，另一种是锁定 BOSS 的视角。如果玩家在 BOSS 战中败北，接关之后可以从 BOSS 开始继续，无需从该章节的最初开始。

幻斗篇

概要



和传说篇相比，幻斗篇才是玩家值得投入时间的地方。本作的幻斗篇是分角色进行的，一共有 22 名角色可供选择，其中无法者和ハ－ト没有故事模式。只要完成整个传说篇，即可使用 21 名角色，最后一名角色ハ－ト需要打过幻斗篇的挑战关“KING 下克上”后才能使用。

幻斗篇中选定角色后有 4 个选项，分别是：スト－リ－（故事模式）、フリ－プレイ（自由模式）、オンライン（联机模式）、经络图（装备、奉纳以及传授）。所有打过的关卡都可以在自由模式中任意选择，不过部分单挑关卡不支持双打。

本作的幻斗篇故事多为对原作故事的补充，和前作那种一觉醒来的设定不太一样，因此在趣味性方面有所下降。幻斗篇关卡数量繁多，除了北斗神拳、南斗圣拳、北斗の军、北斗琉拳、孤高の拳士这五条路线外，还有挑战关卡（チャレンジ）。不过关卡数量虽多，但来来去去就那么几张地图，因此打起来既视感很强。

下面列出可以在幻斗篇中使用的全部角色，另外通过修改 PS3 存档，目前已知未来将会通过 DLC 追加3名角色，他们分别是アミバ、名も无き修罗、ハン。

势力	可用人物
北斗神拳	ケンシロウ、トキ、ラオウ、ジャギ
南斗圣拳	シン、レイ、ユダ、サウザ－、シュウ、フドウ
北斗の军	バット、リン
北斗琉拳	シャチ、ヒョウ、カイオウ
孤高の拳士	マミヤ、リュウガ、ジュウザ、アイン、ファルコ
その他	无法者、ハ－ト

至于为什么同属五车星的修无常和不动被分到不同的组，这个就……

女拳士 本作一共有两名女拳士，分别是前作就有的玛米娅和本作新增的琳儿。玛米娅的传承奥义オ－バ－ザフォ－ル十分厉害，两发即可清掉任意难度的据点，俗称“碰瓷”的女の武器威力大、防御不能，对将十分好用。但琳儿就设计得比较失败，居然没有 C 技。凡射击系角色均可用 R1/RB 的翻滚射击来上弹，不妨多用。

战场构成

幻斗篇的一大特色在于战场是由若干个据点构成的，消灭 50 个据点兵后即可占领该据点。部分据点在消灭 50 个据点兵后会出现一两个守备兵长，必须将守备兵长也干掉才能制压该据点。

每个据点都有等级设定，等级越高，敌人能力越强，等级最低为 1，最高为 7。制压一个据点之后，其邻近的据点等级都会自动下降 1 级。任何战斗中只要制压 5 个据点，就可以占领全部据点，同时 BOSS 出现，战胜 BOSS 后即可过关。

同一关卡中，出现的敌人、据点的情况都是固定的，玩家熟悉之后难度会大幅降低。另外战场上也会出现各种敌将来骚扰玩家，但这种敌人只会优先攻击玩家，因此打下来的据点不用担心会被反攻回去。

救世主分数



救世主分数是幻斗篇的一大特色，它会实时显示在画面的右下方，而根据玩家获得的救世主分数高低，可以获得救世主评价。救世主评价分为 A、B、C、D 四级，不同级别有不同奖励，可以累计，而且永久有效。D 级奖励为移动速度上升，C 级奖励为最大体力上升，B 级奖励为最大斗气上升，A 级奖励为攻击和防御上升。不同关卡对救世主评价所要求的分数不同。

击败特定的敌人就可以获得救世主分数，但最主要的来源是制压据点时的评价。当玩家在制压一个据点的时候，该据点会提出一个额外要求，如果玩家能够在消灭那 50 个敌人的时候尽量满足这个要求，就可以获得高评价。据点评价同样分为 E、D、C、B、A 这 5 个等级，等级越高，制压后拿到的救世主分数也就越高。据点评价的要求分为以下几种：

・在限定时间内打倒一定数量的敌人。

・在 50 连击以上的状态下打倒一定数量的敌人。

・用强攻击打倒一定数量的敌人。

・在体力槽为绿色的状态下打倒一定数量的敌人。

・在斗气觉醒状态下打倒一定数量的敌人。

・用传承奥义打倒一定数量的敌人。

・用铁骨打倒一定数量的敌人。

关卡评价

由于有着幻斗篇全关卡 A 级评价这个成就奖杯的存在，加上 A 级评价过关时可以拿到 3 个经络图，因此研究如何打出 A 级关卡评价是很有必要的。影响幻斗篇关卡评价的条件有以下 4 个：

1. 获得的经验值数量。越多越好。

2. 救世主评价。越高越好。

3. 玩家受到的伤害总量。越少越好。

4. 过关所用的时间。越快越好。

这 4 项评价只要拿到三 A 一 B 就可以获得 A 级总评，但第 2 项救世主评价必须拿到 A 级，否则一定不能获得 A 级总评。如果在低难度下作战，第 3 项基本不必担心，那么接下来就只剩第 1 项和第 4 项了。如果仅仅只是在 5 个据点消灭 250 人，那么第 1 项只能获得 C 级评价。不过每个据点就算在被制压之后都会出现最后一批杂兵，对于有守备兵长的据点来说只要其未被打倒，杂兵是会一直出现的。另外对于作为 5 个目标之外的据点，玩家也可以去蹭一下，而且就算是据点被全部制压后，原本镇守敌方据点的杂兵也不会立刻消失，只是不会再出现援军而已，玩家大可过去揩油。综上所述，一场幻斗篇的战斗算下来干掉四五百人是没有问题的，这还不算开宝箱和破坏物体拿到的经验值，因此第 1 项获得 A 评价也不难，只不过如果玩家用了一些弱角色的话，用时就会比较长，从而影响第 4 项评价。但无论是 BAAA 还是 AAAB，都是可以拿到 A 级总评的，因此需要注意的只有救世主评价，也就是据点评价。

据点评价



据点评价是救世主分数的重要来源。首先需要明确的是，据点评价所要求打倒的敌人，是只计算玩家击破数量的。另外即使不按要求击破敌人，也可以令评价槽细微增长。据点等级对分数的影响要远大于据点评价，举个例子，7 级据点的 C 评价得分就要远胜 1 级据点的 A 评价得分。由于制压据点会导致邻近据点的等级下降，因此如果想获得最高分数，就要优先制压最高等级的据点。下面我们来逐项分析据点评价的各种要求。

限时：个人感觉这是最麻烦的一项评价。对于拥有强力范围技的人来说不是问题，但没有这类招式的人就比较吃力。推荐用挑衅将杂兵集中到一起，然后用大威力招式如传承奥义进行围歼。一般来说只要范围不是太杯具，一发秒掉十余人还是不难的，重复 3 次之后 A 就能到手。可装备技能“斗神の心得”提高成功率。注意在时间结束前离开该据点的话时间会停止计数，当玩家再次返回时会从之前的时间开始。

50 连击：又一个比较麻烦的评价。一般来说各角色的通常攻击就是连击数最高的，部分角色的传承奥义也拥有不低的连击数，但打完之后能否迅速维持连击则不确定。射击系角色会相当简单，只要用 R1/RB 的连射即可轻松交差。可装备技能“连击の达人”提高成功率。

强攻击：因为没有时间限制，所以不算太难。高难度下由于见切出现几率骤减，南斗系的角色打起来会比较吃力。射击系的角色因为要蓄力，在高难度下也比较危险。

绿色体力：低难度下没有问题，高难度下要看玩家的走位和基础防御力。可装备技能“钢身の心得”提高成功率。

斗气觉醒：最简单的一个，保持至少 1 格斗气即可。

传承奥义：难度不高，但部分角色在初期没有办法。例如初期只有百裂拳之类技巧的人。

铁骨：凡是这种要求的据点里，一定有可以无限拿铁柱子的地方。利用铁柱反复抡死敌人即可，没有难度，但速度比较慢。本作中女性角色也可以用铁骨抡人，比较威武。

联机模式

联机模式是本作的新增要素，共有两种玩法，分别是双人合作和组队对抗。联机的最大好处在于可以拿到比正常游戏时更好的经络图，因此有条件的玩家要尽量多联。

双人合作的玩法与《真・三国无双 6》、《海贼无双》类似，就是两人合作过一关，开房的人可以任意选择自己打过的幻斗篇关卡。不过单机时不能双打的单挑关卡，在联机模式中也不能使用。

组队对抗的玩法比较特别，支持 2 对 2、3 对 3、4 对 4。组队对抗时虽然双方都在同一地图上，但并不能互相攻击。比赛时电脑会随机给出一些任务，双方要快速完成更多的目标。一场比赛最低也有 3 个任务，打完之后总分高的一方获胜。任务的内容包括：获得经验值、消灭敌人、消灭敌将、用传承奥义消灭敌人、破坏油桶、开启宝箱、来到女人像前等等。和双人合作不同的是，组队对抗时各种角色的能力均固定为较低的等级，因此平衡性有些问题，比如能加攻加防加速的托奇就明显有优势。



心得篇

给新手的强者推荐

按照老规矩，《无双》的初次攻略时都会推荐几个数一数二的强者，以方便那些时间不多又想追求爽快感或快速完美的玩家。本作总的来说难度不高，加上经络图可以共享，使得单一角色完美的时间大幅下降，不少角色都可以在修罗难度下顺利过关。这里介绍的3位只是其中最暴力、最无脑的。由于本作的重头是幻斗篇，因此角色评价方面也会围绕幻斗篇的据点评价来展开。

北斗吕布——拉欧



从前作开始，设计者很明显就是把拉欧按吕布的标准来设计的，而拉欧的实力比起吕布甚至尤有胜之。拉欧本身就是高攻角色，固有体术还能加防，而且加防效果还不和救世主评价的奖励冲突，可谓超强。拉欧的强大之处在于极其暴力的C4（□□□△/XXXY），威力高，范围大，多按一下△/Y还可以强化。传承奥义中天将奔烈、拳王天坠击一个对将一个对兵，若不是本作取消了召唤马的黑天杀，真称得上是完美了。

连击：拉欧在连击方面比较弱，这主要是因为他的通常攻击也十分强力，高连击数的北斗罗裂拳打完之后又无法继续连段，因此只能用C3（□□△△/XXYY）来完成。高难度下由于敌兵体力多，连击反而不是问题。

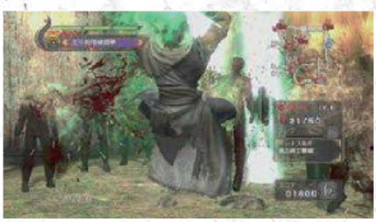
强攻击：光靠C4就可以轻松摆平，这堪称全游戏最暴力的技巧之一。

限时、传承奥义：低难度下用范围与C4差不多的北斗刚掌波可满足要求，高难度下推荐用拳王天坠击。而且此技最霸道的是在一个据点消灭掉35人左右时，站对位置用一发拳王天坠击可以直接将剩下的兵加据点兵长全部秒掉，即使在修罗难度下也屡试不爽！



对将：拉欧对将绝对是游戏中一等一的实力，只需天将奔烈一招就可以轻松搞定敌将，而且此技范围超广，一次来几个敌将也不在话下。

二爷显圣——托奇



前作中人称“人形飞翼高达零式”的托奇在本作中更加犯规。固有体术虽说是消耗体力来加攻加防加速，但实际上消耗的那点体力根本可以忽略不计，因此完全就是作弊般的存在。虽然咳嗽的老毛病依然健在，但在主力技C4后面不会出现，等于没有弱点。传承奥义中的北斗有情破颜拳同样是BUG般的存在。



连击：托奇在连击方面比较简单，一个天翔百裂拳捞起来就是上百连，之后再继续打其他杂兵即可。

强攻击、限时：C4可以轻松搞定。虽然这招看起来就是个十字交叉，但范围远比肉眼所见大得多。

传承奥义：北斗有情破颜拳是值得信赖的好招，一发秒杀20余人不在话下。顺带一提的是这招也是收拾守备兵长的最好招，修罗十星关卡中也能一发秒杀。

对将：托奇在高难度下没有能秒将的传承奥义，但这并不代表托奇对将就弱，光是加攻后的C4就可以了。原因在于电脑比较弱智，远距离经常生吃C4的第一击，而近距离时就算能防住C4的第一击也会被破防，然后就被第二击命中。如果能将对手打至墙边，C4往往可以形成二连，威力相当惊人。同样，北斗有情破颜拳也有几率在墙边形成二连，威力同样不低。

秒杀真君——加奥



作为修罗之国篇的最终BOSS，加奥拥有不亚于其兄长拉欧的恐怖实力。虽然招式变化少是个弱点，但固有招式都十分霸道，加上又有BUG般的传承奥义暗琉炎杀阵能够秒掉据点，要想挑战最速用他准没错。最强传承奥义凄妙弹烈不太给力，需要将敌将逼入墙角才能发挥出最大威力。

连击：加奥的连击相对较弱，炼气攻击是个不错的选择。凄妙弹烈后面连击可轻松过百，但消耗较大是个问题。

强攻击：强攻击2非常强力，从效率来说无疑是□△△/XYY最为直接。

限时、传承奥义：加奥拥有最BUG的传承奥义暗琉炎杀阵，可以一发秒杀50个据点兵外加据点兵长，完全是逆天的存在。即使在修罗十星关卡，只要位置正确，或是在加攻状态下，也依然能够一发制压据点！



对将：暗琉炎杀阵对将效果不佳，不过无明灰烬杀和魔气琉弹可以弥补这个缺憾。前者防御不能，后者威力更大但要注意使用时机。

高效刷法

每关杀敌数量有限，经络图质量与难度无关，这两点决定了本作不存在绝对的刷兵刷图圣地。有条件上网的玩家自然是推荐上网刷图，对于没条件上网的玩家就只能单机努力了。要想刷出自己心目中的完美经络图配置，还是比较花时间的。而对于一心想着全成就或白金的人来说，杀10万人也是一大难点。下面就为大家介绍一种集刷杀敌数、刷图于一身的最速方法。



选用角色是加奥，关卡为挑战关卡中的**ユダ**制压战，难度选择最低即可。开战后只要按着 F、H、D、E、G 的顺序依次制压这 5 个据点，然后干掉地图左上方的**ユダ**即可过关。见据点只需一发暗琉炎杀阵即可闪人，其中 E 和 F 的要求为传承奥义击破、H 为体力槽绿色时击破、D 为强攻击击破、G 为限定时间内击破，除了 D 之外用暗琉炎杀阵拿到 A 评价不在话下。最后同样用暗琉炎杀阵秒杀**ユダ**，关卡总评 A 轻松到手。整个过程用时仅 1 分 40 秒（不算战前战后），可击破 350 人左右，入手经络图 3 个。

如果想一次捞取更多经络图，则可以把地图上的两个经络图宝箱也收入囊中，其位置分别在据点 A 中，以及据点 E 左边的小路尽头。这样加上过关后的奖励一共可以捞到 5 个经络图，用时约为 2 分 10 秒。

此法的好处在于效率最高，全程用时短不说，而且除控制方向外仅需要按 1 次 ×/A 键，6 次○ /B，实在是轻松惬意。不过小刷怡情，大刷伤身，从头到尾用一个角色也没有意思，请大家自行斟酌！

成就/奖杯

成就 / 奖杯名	完成条件	点数	杯种
ジ－ドを击破	在传说篇章节“Z 来袭”中击破ジ－ド	15 点	铜
シンを击破	在传说篇章节“执念の炎！”中击破シン	15 点	铜
カ－ネルを击破	在传说篇章节“野望を断つ泪！”中击破カ－ネル	15 点	铜
デビルリバ－スを击破	在传说篇章节“斗神の化身！”中击破デビルリバ－ス	15 点	铜
牙大王を击破	在传说篇章节“岩を裂く拳！”中击破牙大王	15 点	铜
ジャギを击破	在传说篇章节“死斗への旅立ち！”中击破ジャギ	15 点	铜
アミバを击破	在传说篇章节“悲しき天才！”中击破アミバ	15 点	铜
ウイグルを击破	在传说篇章节“静かなる巨人！”中击破ウイグル	15 点	铜
ラオウを击破 1	在传说篇章节“死兆星の苍光！”中击破ラオウ	15 点	铜
ユダを击破	在传说篇章节“最期の炎！”中击破ユダ	15 点	铜
シュウを击破	在传说篇章节“めざめる仁星！”中击破シュウ	15 点	铜
サウザ－を击破	在传说篇章节“爱ゆえに！”中击破サウザ－	35 点	银
リュウガを击破	在传说篇章节“天狼の泪！”中击破リュウガ	15 点	铜
ラオウを击破 2	在传说篇章节“その时は来た！”中击破ラオウ	35 点	银
ラオウを击破 3	在传说篇章节“さらば强敌よ！”中击破ラオウ	15 点	铜
アインを击破	在传说篇章节“不敌なる微笑！”中击破アイン	15 点	铜
ファルコを击破	在传说篇章节“天を割る死斗！”中击破ファルコ	35 点	银
名も无き修罗を击破	在传说篇章节“死を食らう奴ら！”中击破名も无き修罗	15 点	铜
カイゼルを击破	在传说篇章节“地上最凶拳！”中击破カイゼル	15 点	铜
ハンを击破	在传说篇章节“宿命の传说！”中击破ハン	15 点	铜
ヒョウを击破	在传说篇章节“泪枯れし兄弟！”中击破ヒョウ	15 点	铜
カイオウを击破	在传说篇章节“战场の凄拳！”中击破カイオウ	35 点	银
传说编をクリア	完成整个传说篇	60 点	金
幻斗编スト－リ－をケンシロウでクリア	打过幻斗篇中ケンシロウ的故事模式	15 点	铜
幻斗编スト－リ－をトキでクリア	打过幻斗篇中トキ的故事模式	15 点	铜
幻斗编スト－リ－をラオウでクリア	打过幻斗篇中ラオウ的故事模式	15 点	铜
幻斗编スト－リ－をジャギでクリア	打过幻斗篇中ジャギ的故事模式	15 点	铜
幻斗编スト－リ－をレイでクリア	打过幻斗篇中レイ的故事模式	15 点	铜
幻斗编スト－リ－をシンでクリア	打过幻斗篇中シン的故事模式	15 点	铜
幻斗编スト－リ－をサウザ－でクリア	打过幻斗篇中サウザ－的故事模式	15 点	铜

成就 / 奖杯名	完成条件	点数	杯种
幻斗编スト－リ－をユダでクリア	打过幻斗篇中ユダ的故事模式	15 点	铜
幻斗编スト－リ－をシュウでクリア	打过幻斗篇中シュウ的故事模式	15 点	铜
幻斗编スト－リ－をフドウでクリア	打过幻斗篇中フドウ的故事模式	15 点	铜
幻斗编スト－リ－をバットでクリア	打过幻斗篇中バット的故事模式	15 点	铜
幻斗编スト－リ－をリンでクリア	打过幻斗篇中リン的故事模式	15 点	铜
幻斗编スト－リ－をシャチでクリア	打过幻斗篇中シャチ的故事模式	15 点	铜
幻斗编スト－リ－をヒョウでクリア	打过幻斗篇中ヒョウ的故事模式	15 点	铜
幻斗编スト－リ－をカイオウでクリア	打过幻斗篇中カイオウ的故事模式	15 点	铜
幻斗编スト－リ－をマミヤでクリア	打过幻斗篇中マミヤ的故事模式	15 点	铜
幻斗编スト－リ－をリュウガでクリア	打过幻斗篇中リュウガ的故事模式	15 点	铜
幻斗编スト－リ－をジュウザでクリア	打过幻斗篇中ジュウザ的故事模式	15 点	铜
幻斗编スト－リ－をアインでクリア	打过幻斗篇中アイン的故事模式	15 点	铜
幻斗编スト－リ－をファルコでクリア	打过幻斗篇中ファルコ的故事模式	15 点	铜
幻斗编チャレンジをすべてクリア	完成幻斗篇的全部挑战关卡	35 点	银
幻斗编を最高评价ですべてクリア	在幻斗篇的全部关卡都拿到 A 级评价	60 点	金
プレイ时间 50 时间	总游戏时间超过 50 小时	35 点	银
100000 人击破	累计 10 万人击破	35 点	银
究极连结完成	初次完成究极连结	35 点	银
タッグマッチ 10 回プレイ	以在线双人合作的方式打过 10 关	15 点	铜
チ－ムマッチ 10 胜	于在线组队对抗模式中取得 10 胜	15 点	铜

1. 本作全成就 / 白金十分简单，但需要注意的是有两个在线成就 / 奖杯。另外预计时间应该在 50 ~ 60 小时，可谓不短。全部成就的解除时机均是在过关后的菜单画面中，只有“究极连结完成”是在完成瞬间即可获得，这点还请注意。全部成就 / 奖杯均不限难度，可以将难度调至最低进行。

2. 传说篇是一大重头，这个部分只需要通关就可以拿到全部相关成就 / 奖杯。第二个重头是全角色幻斗篇故事模式通关，一共 22 个角色中只有无法者和ハ－ト没有故事模式。每个角色的故事模式有长有短，嫌麻烦的话可以开双打由强力角色带着打。幻斗篇里有不少关卡是多人共用的，此类关卡也必须分别用对应的人打过去才算完成。

3. 最花时间的两个成就 / 奖杯分别是游戏时间 50 小时和 10 万人击破。这两项都可以在画廊中查看，一般来说 50 小时之际玩家还未完成 10 万人斩，笔者的成绩是 50 小时 8.5 万人击破，可供参考。要想快速积攒击破数，可参考上面的高效刷法。如果还想更快，推荐去打在线组队对抗，该模式中有时会出现“用传承奥义击破一定数量敌人”这个任务，如果玩家不满足条件，敌兵会不断重生直至时间结束，可以籍此狂刷击破数。

4. 幻斗篇全关卡 A 评价的成就 / 奖杯比想象中简单，全关卡的定义不包含挑战关卡和在线关卡，各角色共通的关卡只要有一人打出过 A 评价就算数。由于可以用强角在自由模式中补齐，没有难度可言。在自由模式中已经取得 A 评价的关卡会有金色的 CLEAR 标识，以便识别。

5. 最后两个在线成就 / 奖杯十分简单，但注意组队对抗最低需要 4 人才能进行，而且本作是有联机码设定的，买二手游戏时需要注意。

6. 本作目前有免费 DLC 服装下载。X360 版最早放出的 DLC 具有 BUG，会导致成就无法解除，例如各角色幻斗篇通关后不跳成就。解决方法是删除或重下，另外官方也对游戏进行了更新，彻底根绝了这个问题。PS3 版据反应也有不跳奖杯的情况，不过比较罕见，具体原因不明。另外下载 DLC 服装后可以直接在幻斗篇中使用该角色，但对应的故事模式仍需打过传说篇的特定章节后才能选择。



龍が如く5 夢、叶えし者

如龙5 圆梦之人		SEGA	动作冒险
PS3	龙が如く5 梦、叶えし者		日版
	2012年12月6日	1人	8800日元
	无对应周边		对应玩家年龄：17岁以上

研究中心 RESEARCH CENTER

上期由于时间和篇幅的关系，只为大家提供了支线任务的完成方法。本期接着研究的机会，继续为大家带来专属任务的补完以及其他隐藏要素。游戏的白金路慢慢，其中100%要素最为折腾人，斗技场等内容充满坎坷，不过好在游戏内容足够丰富，打起来不会觉得枯燥，相信只要有毅力，白金便不是难事。

文 华尔兹 美编 NINA

专属任务攻略

桐生一马专属任务

桐生专属任务中分为两种，高速公路的赛车以及马路上的运送乘客任务。其中运送乘客的时候需要注意遵守交通规则，不撞到行人，不走到路外面是基本需求。而开车时太猛的起步以及太快的刹车都会扣掉评价。玩家尽量按照原有的路线将乘客送到指定地点即可。而高速公路赛车任务则是有剧情的，玩家逐渐击败对手即可。过程中别忘了用点数去将车子进行改造，不然后面几场赛车会比较困难。赛车本身没什么难度，惟一要注意的是在过弯时用按住○键的甩尾成功后可以获得加速的机会，而每场比赛的极发动地点都推荐在最后一圈来使用。建议先完成运送任务获得点数，之后再改造足够强力的赛车后开始比赛。任务完成后可以获得相应的驾驶等级，最高位25级，之后可以获得痛车，在所有任务完成后可以选择与之前的对手比赛，并且追加一名最强赛车对手。BGM中除了与清川对话后获得的外，其他需要在商店中购买相应的CD即可。在驾驶等级达到25之后便可获得痛车解锁奖杯。

运转系の送迎ミッション（运送任务）攻略

全部完成后会获得“ベテランドライバー”，之后与清川对话可以获得CD“GET TO THE TOP!”。

任务名	难易度	制限时间	最佳会话
せっかちな客	★★	3分30秒	全力を尽くします 大丈夫です、ご安心下さい
永洲街での赁走	★★	5分	少し温度下げますね 注意してますからご安心を 大丈夫です　ご心配なく 安全运转
急ぎの客	★★★	2分	どんな手段を使っても必ず 安全第一で急いでます
我慢の限界	★★★	3分	もう少しの辛抱です 根性！！
吐きそうな男	★★★	3分	大丈夫ですよ 窗を开けます
寂しがり屋	★★★	3分	分かりません 难问ですね え、どこですか? 大丈夫ですか?
要チェックだ	★★★	5分	安全な范囲で急ぎます 抜けそうなら抜きます
子供ごころ	★★★	3分	もちろんいる 鸟が运んでくる
尾行してくれ	★★★★	5分	协力します 信じましょう

©SEGA

会话系の送迎ミッション（运送对话事件）攻略

玩家无需开车，只要在单纯的对话内容中选择正确的选项即可。

任务名	正确的选项	报酬
男と女	褒めたたえる意味の"赞辞" シャンソンの一种 嘘をついたことを谢るべき	5000日元
国际派タクシ–	辛子明太子 ベリ– 一期一会	5000日元
追われている女	前面的内容全选 在赛车游戏中1分30秒不被后面的车子追上即可	3万日元
怪しい男 羡ましい限りですね	仕事は? 普通战斗 之后上演普通的追逐战	–
社会はつらいよ	辛いのはどの业界も同じ ワンメ–タ–でも感谢します いちゃつくカップルです	5000日元
无礼な男达	契烟を认めない 运转の大变さを说く 对话后完成战斗	–
飞びこみ营业	与4名敌人战斗。	1万日元
恋せよ乙女	彼女の本日の予定によつては、指摘する さりげなくバックミラ–を彼女の方に向けて气付かせる	5000日元
未来の扉	それはさぞお疲れでしょう 他にやりたい仕事があるなら、辞めるべき ええ、面白いです	5000日元
クレ–ムおばさん	申し译ございませんが难しいです 暖房を止めていいか寻ねる 落ち着いて谕す	5000日元
お幸せに	羡ましいと思つて ええ、彼女の方が可爱い 断る	3000日元
酒に溺れて	泣ける话をする 严しく叱るべき そう思っているのは、お客样自信なのでは?	5000日元
现场の声	フリ–ライタ– 初乘务の日のこと バックで走った时のメ–タ–について	5000日元
哀愁のサラリ–マン	声をかける それは违う 奥さんには正直に话すべき	5000日元
巡り巡って	观てないが どんな内容だったか闻いてみる 社长ではなく"会长"でした もう过去の话しなので ご勘弁を	5000日元
国民の意见	こちらに移り住んでまだ半年なので…… 若者の声に耳を倾けるべき そういう意味合いのチップはご远慮させて顶きます	2万日元
旅立ちの日	博多の街に思い入れがあるんですね それにしては浮かない颜ですね 今からでも引き返して彼に告げるべき	5000日元
危险な香り	おデ–トですか? 密かにこのまま警察に向う 对话后完成战斗	1万日元
マスクの男	风ですか? 人生の逆境はチャンス	5000日元
美人の诱惑	诱いを断る 励ましの言叶をかける 会话后与三人战斗	1万日元
向こう側の世界	规则ですので 后部座席へどうぞ お客样との出会いは全て运命的 业务が残っておりますので别の机会に	5000日元
细かい女	起こしてでもコ–ス确认をする スポ–ツの话题 自らコンビニに行ってお金を崩す	5000日元

冴岛大河专属任务

大河的打猎内容在其第三章即可触发，其中メインミッション将继续讲述章节完成后没说完的，关于奥寺不为人知的故事。而委托任务则大多是需要狩猎相关的动物，将获得毛皮等物品交给指定的人物。交委托任务的时候一定要将委托者需要的物品装在身上才行。不少委托触发条件都是必须先完成メインミッション，所以建议先将其完成。委托"山の幸で业者を救え"最后再来完成，不然把委托需要的物品都卖了就只能再去打猎了。打猎区域很小，不过玩家在雪山移动过程中会不停掉血，并且遇到狗熊之类的敌人比较麻烦，建议先通关提升够等级和完成修炼之后再来挑战，获得免许皆传等装备会让打猎轻松不少。此外，在进入雪山前要提前带够足够的回复道具。雪山内破旧小屋可以在业者那里购买小屋修理キット修好（记得入雪山之前装备上）。之后调查便可回复体力，补充弹药，同时作为一个检查点。完成业者任务需要一共卖100万的物品，所以打猎时尽量看到什么都杀吧，熊、金鹿、浣熊身上的东西最值钱。



メインミッション攻略

白い暗

经验值	报酬
2000	トラバサミ



之前先完成主线的部分，之后来到标注A的地点与樱井对话。

前往标注B的仁科家之后与仁科の奥对话。

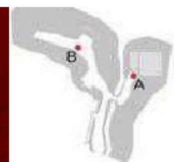
进屋子与奥寺对话后开始任务。

来到标注4的地方遇到喜八，随便给他个吃的东西。

之后回到集落，与喜八对话便可领取报酬。

第三の男

经验值	报酬
2000	观察能力スキル



前往标注A的地方发生事件

之后前往标注B的地方与鸣海对话。

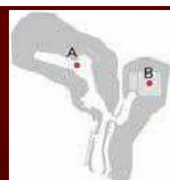
与奥寺对话后打猎开始。

出发前可以获得"上下二连猎铳"I。

前往雪山标注5的地方便可找到鸣海，完成任务。

杀るか杀られるか

经验值	报酬
2000	



先去地点A与业者对话，之后发生剧情。

前往标注B的奥寺家，与樱井对话。

樱井对话选择任务开始。

可以获得クマのエサ。

实用技术 研究中心

TIPS 在各地域可以找到名叫IF8的设施，玩家可以玩迷你游戏，通过后可以增加气力最大值，在投资10万后可以开启神室町的设施。该设施位于神室町剧场前通的地下部分，里面完成神室町的迷你游戏部分可以增加气槽上升值，完成思い出し可以再次增加气力最大值。

前往雪山标注 6，将熊打倒。蹲好了在远处，等熊冲过来以后瞄准头部在很近的距离下一枪就能杀死它，即便没打中熊也会留给玩家足够的上弹时间。完成后到其尸体附近便可获得需要的道具完成任务。

暴走する欲望

经验值	报酬
2000	気配抑制スキル



前往标注 A 发生仁科与鸣海的事件。

樱井对话后任务开始。

根据蓝色提示将 8 个场所的诱饵回收。

前往标注 7，剧情结束后会被熊追，此时的冴岛还不是大熊的对手，赶紧往集落入口位置跑吧。

欲望の報い

经验值	报酬
2000	上下二连特殊铳



前往标注 A 发生事件。

奥寺家与樱井对话后开始任务。

前往标注 8 找到鸣海。之后一起下山回集落。注意不要走的离鸣海太远。

ヤマオロシ再来

经验值	报酬
2000	猎铳取得スキル



出去后再回来奥寺家，他便会起来发生剧情。

之后与奥寺对话开始任务。

之后前往指定地点找到熊，在多发子弹打完后，熊会站立，此时向其腹部射击即可。

完成后马上逃跑回去。

奥寺と共に

经验值	报酬
2000	



完成上一个人任务后与奥寺对话开始任务。依次前往图中 10a→10b→10c→10d→10e 的几个地点，途中有几只熊需要杀死。最后来到目标地点会因为桥面坍塌无法前行无功而返。

明かされる真实

经验值	报酬
2000	



前往标注 A 与樱井对话，

之后驾驶滑雪车一路前行，开一段时间之后便可触发找到奥寺的剧情。

猎师の信念

经验值	报酬
5000	免许皆传



前往标注 A 的仁科家，与其对话。

与仁科对话事件结束。

准备后好后与倒下的奥寺对话开始任务，之前记得多带些回复道具。来到标注 12 的地方用枪把熊打倒。注意要等其凑近后用枪打头，反复数枪即可触发剧情。中间可能熊会逃走，就在该区域躲着，找到它继续战斗即可。



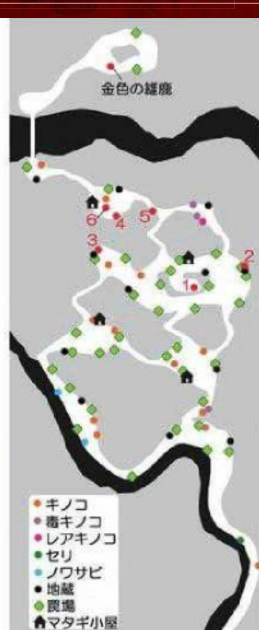
赤手状态反而比用枪打要容易许多，如果已经习得了金刚の气位就再容易不过了。

全请负ミッション（委托任务）攻略









委托名（list1）	攻略内容	报酬	发生条件
テンの毛皮を手に入れろ	地图南部找到集落男对话，之后取得三条テン（浣熊）毛皮给他	鹿肉×2	“白い暗”任务开始后
山の幸で业者を救え	在业者那里累计卖100万日元的道具	スタミナンロイヤル 血染めのサラシ	“忍び寄る胁威”任务开始后
山のお地藏さま	前往雪山找到12个地藏（详见地图）	寒冷地用レ–ション	“忍び寄る胁威”任务开始后
熊肉を手に入れろ	将熊肉给喜八	タフネスＺＺ	委托“鹿の角を手に入れろ”任务开始后
タイムカプセルを探せ	前往标注1的场所发生事件，之后调查树，回去交任务即可。	ライタ–オイル	“白い暗”任务开始后，委托“テンの毛皮を手に入れろ”完成后
よそ者	集落中央部分见到老婆和息子，之后触发事件。来到地图标注2见到老婆婆，之后前往标注3找到息子对话。带他前往老婆婆的所在处即可完成。	5000日元	メインミッション全攻略后，委托“金色の雄鹿を狩れ”触发后。
ウサギの肉を手に入れろ	与集落南部与嫁对话，将ウサギの肉（兔子肉）给她即可。报酬背水の御礼需要之后与姑对话后拿到。	ニンジン×2 背水の御礼	任务“白い暗”开始后，委托“熊肉を手に入れろ”完成后。
鹿の角を手に入れろ	集落南部与衰えた男对话，取得鹿の角后给他。	5000日元	“白い暗”任务开始后，委托“タイムカプセルを探せ”之后。
金色の雄鹿を狩れ	中央部位与若い男对话触发任务，之后将金色の雄鹿の肉给他，注意金色雄鹿在打猎区域中会随机出现，一般在比较深入的位置，玩家触发任务后反复进出打猎区域，总有一次能遇到。注意不要惊动它，在其逃跑后马上追着杀死它。交完任务后，再进出一下地图，与集落南边的男人对话，可以获得鬼子母神の御守り	鬼子母神の御守り	メインミッション全攻略后
毒キノコを手に入れろ	与月见野から来た男对话，给他三个毒キノコ（毒蘑菇）	タウリナ–マキシマム	任务“白い暗”开始后。委托“熊脂を手に入れろ”完成后。





TIPS 大头贴的奖杯注意除了各地域的外，神室町一共有两个街机厅需要拍照。

委托名（list2）	攻略内容	报酬	发生条件
猎铳のあつかい	与奥寺对话，之后选择“铳の腕前を见せる”。用4发子弹打死三只鹿。注意三只鹿会从同一个地方出现，瞄准打头就行了。不要等待太久时间，以免惊动另外一只。	上下二连猎铳（极）	メインミッション全攻略后
雪男を追え	与集落中央部位的人对话，前往标注5的地方看到足迹。之后前往标注6的地方发生事件。		メインミッション全攻略后，委托“罠师の意地”和“鹿の角を手に入れろ”完成后。
熊脂を手に入れろ	与焦る女性对话触发，将熊脂给她即可。	真鍮のカタマリ	任务“白い暗”开始后，委托“ウサギの肉を手に入れろ”完成后。
罠师の意地	与集落中央的那人对话，前往标注4的地方与权助对话。离开一下再回来对话选择“助ける”。之后回集落找樱井要报酬	丁吾郎の数珠	メインミッション全攻略后，委托“よそ者”完成后。
熊の毛皮を手に入れろ	与不安げな男对话触发任务，将熊の毛皮给他	带磁した金属片	任务“白い暗”开始后，委托“毒キノコを手に入れろ”完成后。
テンの毛皮を业者に卖れ	将テン（浣熊）の毛皮交给业者	1万2000日元	任务“忍び寄る胁威”开始后。
キツネの毛皮を业者に卖れ	将キツネ（狐狸）の毛皮交给业者	6000日元	任务“忍び寄る胁威”开始后，』委托“テンの毛皮を业者”完成后。
鹿の肉を业者に卖れ	将鹿の肉交给业者	6000日元	任务“白い暗”开始后。委托“キツネの毛皮を业者に卖れ”完成后。
鹿一头分を业者に卖れ	将鹿の肉、鹿の毛皮、鹿の角交给业者	2万6000日元	任务“第三の男”开始后。委托“鹿の肉を业者に卖れ”完成后。
熊一头分を业者に卖れ	将熊肉、熊脂、熊胆、熊の毛皮交给业者	10万2000日元，侠のサラシ	任务“第三の男”开始后。委托“鹿一头分を业者に卖れ”完成后。

泽村遥专属任务

上期刊登了泽村遥的专属任务之一ダンスバトルスト－リ－。お仕事ミッション（接通告）则是遥的另一个专属任务，玩家需要在演艺事务所中不断完成大字板上出现的通告任务来获得更多的FANS支持，和完成度有关，玩家如果需要达到100%要素就要将所有通告都完成。在完成一定数量的通告后，事务所会增加プレゼントＢＯＸ，玩家可以从里面获得一些特定的物品，有些是非常有用的。



お仕事ミッション（通告任务）攻略

プレゼントＢＯＸ获得道具一览

FANS数	获得道具
250	タウリナ－
500	ファンからの手纸 アクセサリ－：防御力1 刃0　铳0
1400	タフネスＺ
3800	ゴ－ルド リング アクセサリ－：防御力1 刃0　铳0
5600	手作りブレスレット 防具：防御力1 刃0　铳0
7400	スタミナＸ
12700	ファンからの寄せ书き アクセサリ－：防御力1 刃0　铳0



通告中会给予玩家相应的经验值以及报酬，如果失败后经验值只能获得一半。问答通告中都可以用按下PS键暂停的“秘技”来选择正确的答案。握手会中记得要提前按方块键来伸手获得满足度，在对话选项中不会日语也没关系，只要选择和粉丝说话中颜色相同的选项即可，注意时间不要过长，否则保安会上前阻拦。保安在过来时可以使用“ちょっと待ってスマイル”来延长时间，每场握手会都要记得将“ちょっと待ってスマイル”用完。

商店会

仕事名	报酬	经验值	FANS	排名	备注
苍天堀でアイドルと握手1	クラブハウスサンド	900	50人	D	使用“ちょっと待ってスマイル”3回
苍天堀でアイドルと握手2	スタミナンＸ	1000	80人	D	使用“ちょっと待ってスマイル”2回
アイドルとプリクルを撮ろう	–	2500	90人	C	与FANS拍大头照，记得在倒数到2左右的时候按键摆POSE即可。
アイドルがやってくる at苍天堀1	フィ–バ–シュシュ	80	140人	D	街头舞蹈表演
アイドルがやってくる at苍天堀2	タフネスライト	900	180人	D	街头舞蹈表演
アイドルがやってくる at苍天堀3	タフネスライト	1000	210人	C	REAT数80、最大连协数40、评价Ｂ以上
アイドルがやってくる at苍天堀4	タフネスＺ	1200	270人	B	GREAT数90、最大连协数50、评价Ｂ以上
アイドルがやってくる at苍天堀5	スタミナＸ	1500	350人	A	GREAT数60、最大连协数数25、评价Ｂ以上
アイドルと踊ろう at苍天堀1	伊右卫门	800	150人	D	街头舞蹈表演
アイドルと踊ろう at苍天堀2	タフネスＺ	1000	250人	C	街头舞蹈表演

テレビ（电视节目）

仕事名	报酬	经验值	FANS	排名	备注
疾走少女Vol.1	–	1700	180人	D	L1和R1来回按的迷你游戏。
疾走少女Vol.2	–	1800	330人	C	L1和R1来回按的迷你游戏。
疾走少女Vol.3	–	2000	480人	B	L1和R1来回按的迷你游戏。
疾走少女Vol.4	–	2000	640人	A	L1和R1来回按的迷你游戏。
疾走少女Vol.5	–	2500	800人	A	L1和R1来回按的迷你游戏。
绝对に负けたくない战い：ビリヤ–ド	3万日元	3000	200人	C	台球对决的小游戏。
绝对に负けたくない战い：ボウリング	3万日元	3500	200人	C	保龄球对决的小游戏。
绝对に负けたくない战い：ダ–ツ	3万日元	4000	200人	C	飞镖对决。
绝对に负けたくない战い：エアホッケ–	3万日元	4500	200人	B	冰推球对决小游戏。先取得9分的获胜。
钓り三昧　大阪编	–	4500	100人	B	川钓小游戏，只要钓到一条鱼便算成功。
キャッチ Catch チャレンジ！	–	4000	120人	C	ＵＦＯ抓娃娃，抓到两个以上便算成功。
笑颜でええやん1	–	1500	450人	C	70点评价以上算成功，以下是完全正确的选项。1.先在QTE中按对按钮。2.大阪のお笑いは面白いですね 3.憧れのノムさんと会えたこと 4.新鲜な感じで乐しい 5.ありがとうございました！
笑颜でええやん2	–	2000	550人	B	75点评价以上算成功，以下是完全正确的选项。1.先在QTE中按对按钮。2.食べ歩き 3.仕事が趣味みたいなもので 4.在QTE中按对按钮 5.「ウン……」 6.とっても乐しかったです！

TIPS 打钱500万的奖杯记得之前先存个档，拿了奖杯之后再读档这样便不会损失金钱。

仕事名	报酬	经验值	FANS	排名	备注
笑颜でええやん3	–	2500	650人	B	80点评价以上算成功，以下是完全正确的选项。1.先在QTE中按对按钮。2.頑張ってやせてほしいです 3.世间のルールを守るのは当然 4.ずっと大阪でやっていきたい 5.ありがとうございました！
笑颜でええやん4	–	2500	750人	A	85点评价以上算成功，以下是完全正确的选项。1.先在QTE中按对按钮。2.とってもムカつきます！ 3.在QTE中按对按钮 4.卑猥な言叶って何です？ 5.笑いの絶えない面白い人 6.とっても紧张しました！
笑颜でええやん5	–	3000	850人	A	90点评价以上算成功，以下是完全正确的选项。1.先在QTE中按对按钮。 2.そういうのはないです 3.画面に表示されるボタンを押す 4.いつでも全力投球です 5.私には攻击的でした 6.お付き合いくださって感谢してます！ 7.T–SETのお二人を？
苍天堀LOVEチェッククイズ 中级	3万日元	2000	250人	B	问1：○ 问2：× 问3：× 问4：× 问5：× 问6：○ 问7：○ 问8：○ 问9：○ 问10：×
苍天堀LOVEチェッククイズ 上级	3万日元	2500	340人	A	问1：× 问2：× 问3：○ 问4：× 问5：○ 问6：× 问7：× 问8：○ 问9：× 问10：×
苍天堀LOVEチェッククイズ 番外编1	3万日元	2500	400人	C	问1：× 问2：○ 问3：○ 问4：× 问5：× 问6：○ 问7：○ 问8：× 问9：× 问10：○
苍天堀LOVEチェッククイズ 番外编2	3万日元	3000	490人	B	问1：× 问2：× 问3：○ 问4：× 问5：× 问6：○ 问7：○ 问8：○ 问9：○ 问10：×

出版

仕事名	报酬	经验值	FANS	排名	备注
杂志连动企画 握手会イベント1	–	900	240人	C	使用“ちょっと待ってスマイル”2回
杂志连动企画 握手会イベント2	–	800	420人	B	使用“ちょっと待ってスマイル”1回
苍天Town Presents 泽村遥ミニライブ1	–	900	480人	C	GREAT取得数75、最大连协数40、评价B以上
苍天Town Presents 泽村遥ミニライブ2	–	1000	800人	B	GREAT取得数90、最大连协数50、评价B以上
苍天Town Presents 泽村遥ダンスタイム	–	1000	210人	B	舞蹈对决
KISSKISS取材	–	1500	140人	D	1.读者の恋爱相谈について 2.谛めて亲友に男の子を让る 3.こっちから唇を夺う 4.别れるように言い续ける
TVスマッシュ取材	–	1500	170人	D	1.プリンセスリ–グについて 2.女の子たちの竞い合う姿がいいんです 3.暧昧な基准でも目安にはなる 4.私は私です
BEGINNER取材	–	2000	220人	C	1.私がアイドルになった经纬 2.自然体でいる 3.最初は仕方ないと思います 4.有名になってから考えればいい
好色绅士取材	–	2000	250人	B	1.若い子にモテるアドバイス 2.35～50岁くらい 3.密室のカラオケ 4.好きな人なら……
月刊少女奈落取材	–	3000	280人	A	1.私の交友关系について 2.レベルは低くないしいいライバルです 3.まったく异论はないです 4.ダイナチェアに复雠心はないです

营业活动

仕事名	报酬	经验值	FANS	排名	备注
泽村遥握手会 at苍天堀1	–	900	90人	D	使用ちょっと待ってスマイル3回
泽村遥握手会 at苍天堀2	–	1400	130人	C	使用ちょっと待ってスマイル2回
泽村遥握手会 at苍天堀3	–	1000	150人	B	使用ちょっと待ってスマイル1回
泽村遥ライブイベント at苍天堀1	–	1000	200人	C	GREAT取得数65、最大连协数60、评价B以上
泽村遥ライブイベント at苍天堀2	–	900	250人	B	GREAT取得数90、最大连协数80、评价B以上
泽村遥ライブイベント at苍天堀3	–	1000	300人	A	GREAT取得数60、最大连协数90、评价B以上
泽村遥ダンスイベント at苍天堀1	–	80	160人	C	舞蹈表演
泽村遥ダンスイベント at苍天堀2	–	1500	200人	B	舞蹈表演

品田辰雄专属任务

品田专属任务一共有两种，不过都是前往锦荣バッティングセンタ–（棒球馆）与おばちゃん对话选择任务。所有内容几乎都与棒球有关，在这之前建议先去完成五十岚的修行，这样在习得相关击球前慢放能力后可以更简单地完成任务。棒球事件大多是几球之内打出全垒打，其中サブミッション中有两场比赛比较特殊。“この人にご用心！”这个任务必须在对方投球后按 R1 闪避一次，不然会被判定失败。“ファ–ルの打ち方”这个任务则必须打出 3 个犯规球，方法很简单，只要球扔过来时提前挥棒即可。



メインミッション攻略

任务名称	胜利条件	经验值	报酬
白河との再会	10球中、1球全垒打	500	–
赌け胜负	1轮投球中打出一次安打	800	5万日元
野球经验者の方へ	1轮投球中打出一次全垒打	1000	制球力の御守り、アクセサリ–
キャンペ–ンのお知らせ	10球中、5球全垒打	1500	イタリア制マフラ–
ネタ随时募集中！	10球中、5球全垒打	2000	1万日元
ツラを贷せ	10球中、5球安打	2500	ぶん回りのお守り
决着つけよう	10球中、5球全垒打	3000	谜の辉石

TIPS 奖杯“じゃんじゃんバリバリ”要玩的パチスロの兽王和アラジンA可以在神室町的柏青哥店找到。

任务名称	胜利条件	经验值	报酬	完成以下任务后开放
対战相手求む！	10球中、1球安打	500	ポケットティッシュ	初期
噂のバッタ–探してます	1轮投球中、打出一个全垒打	2000	激怒のリング，アクセサリ–	お客样へのお愿い
グラウンドを取り返す！	1轮投球中、打出一个全垒	1500	空腹のベルト，アクセサリ–	探さないでください
まきゅううてるかな？	10球中、3球安打	600	丈夫な长い棒	対战相手求む！
あたらしいまきゅう	10球中、3球安打	800	巻き添えベルト，アクセサリ–	饮み仲间募集！
お客样へのお愿い	将两位敌人打倒，之后20球中、7球全垒打，再打倒三名敌人	2000	幸运花札	あたらしいまきゅう
この人にご用心！	1轮投球中、打出一个安打	600	タフネスエンペラ–	手术が怖いんです
绝対プロになるんだ！	1轮投球中、打出一个安打	1000	丈夫なナイフ	この人にご用心！
探さないでください	1轮投球中、打出一个安打	1500	かまいたち印のカッタ–	ファ–ルの打ち方
饮み仲间募集！	5球中、1球全垒打	1500	1万日元	まきゅううてるかな？
看板を顶く！	5球中、1球安打	800	丈夫な刀	目指せ、センバツ出场
ファ–ルの打ち方	10球中、打出3个犯规球	1000	スタミナンスパ–ク	绝対プロになるんだ！
手术が怖いんです	3球中、1球全垒打	1000	超低反发ジャケット	対战相手求む！
目指せ、センバツ出场	10球中、8球安打，之后将十人打倒	2000	スタミナンスパ–ク	噂のバッタ–探してます
品田へ	10球中、8球安打	2000	3万日元	あたらしいまきゅう
さいごのきりふだ	10球中、3球安打	1500	スタミナンロイヤル	品田へ

ULTIMATE BATTLES攻破指南

在将游戏通关后在菜单画面便可挑战 ULTIMATE BATTLES，本作的 ULTIMATE BATTLES 比之前都简单不少，ULTIMATE BATTLES 中人物等级都是设定好的，不能使用道具，和流程没什么关系，在全部通过之后便可在コンビニ店员那里拿到斗神的护符。

乱战斗技攻略

其の一 1分30秒内使用最强桐生将敌人全灭。

除了时间稍有限制外没任何难度，多用重攻击和喧哗奥义就能迅速将敌人全部打倒。由于是最强桐生，多用虎落，以及防御中将敌人弹开的招式可以更有效的完成战斗。

其の二 2分以内使用最强冴岛全灭三波敌人。

同样是没什么难度的挑战，冴岛上来就用金刚の气位，被打不会有硬质，杀敌只需多用□□□→蓄力△△△即可。一共有三批敌人，时间基本上是绰绰有余。

其の三 30秒以内使用最强品田，用武器将敌人全灭。

比较有难度的挑战。不要去捡起地上的破烂武器，品田身上本身有三样武器，按十字键即可拿出。其中要在时间内完成就必须按十字键←来使用刀，不过单纯使用刀也无法在时间内完成任务，玩家必须在气满的情况下利用刀在面对 3 个以上敌人时发动的喧哗奥义，这个奥义一次可以搞死三个敌人是最省时间的方法，要在时间内完成，这场战斗就必须使用最少两次这个喧哗奥义。不过这个奥义判定比较特殊，对敌人的站位有一定要求，否经常会变成单杀一个人的喧哗奥义，比较恼火。建议尽量留多一点敌人的情况下尝试发动。

其の四 4分以内使用最强秋山将敌全灭。

没什么好说的，多用□□□△△△踢人攒气即可。满了之后找三个以上敌人的情况发动一次对付三个敌人的喧哗奥义即可，时间相对来说同样是比较宽裕的。

其の五 3分以内使用体力只有1状态的最弱冴岛将敌全灭。

玩家只要受到敌人一发子弹攻击便会直接死亡，玩家对自己躲子弹有信心可以直接按 × 躲避子弹攻击，当然，最保险的方法仍然是捡起旁边的铁板来进行移动。按住 L1 可以防御敌人的子弹，不过注意铁板有耐久度设定，承受过多子弹会被毁掉，用的差不多就需要丢掉捡起附近新的铁板。注意移动过程中有几个地点敌人站位十分猥琐，不要被阴到了。最后一个使用冲锋枪的敌人比较恶心，玩家用铁板也抗不了几下，不如直接冲过去在其开枪前用拳头揍死他。



其の六 2分30秒以内使用最弱品田，使用武器切换来将3个敌人全灭。

比较麻烦的挑战。这场战斗只有在拿出武器和收起武器的瞬间会有攻击判定，玩家按十字键←↑→那一下才能有效对敌人造成伤害。必须凑近敌人后，反复用拿出武器再收回的方法攻击，攻击力奇低，使用拔出武器的喧哗奥义也是无效的。三把武器中刀的范围比较广，不过还是推荐使用铁パイプ，这把武器攻击时间比较长，更容易牵制住敌人，把敌人逼到角落里一直重复按→拿出铁パイプ和按↓收回即可，记得按住 R1 用锁定。好在其他角色的进攻欲望不强，玩家只要注意偶尔按 × 躲避即可。

其の七 3分以内用最强冴岛将小熊和亲熊打倒。

基本没难度，上来多用轻攻击接普通蓄力可以积攒气槽，在气槽满后便可发动“金刚の气位”，之后便可无脑用各种蓄力攻击完成挑战了。

其の八 1分30秒以内使用最强品田将敌全灭。

非常爽快的一关，按↑用ウィロ–ポ–ル攻击，坏了换→的チタンドライバ–即可，两把武器的攻击范围都很广。

其の九 1分以内使用最强秋山、将逃跑迅速的男人打倒。

开场先攻击场地上的大量敌人积攒气槽，气满之后不要理会其他敌人，直接冲到目标附近，对方多半会往场地边缘跑，如此一来便可轻易发动秋山的踢人喧哗奥义ヒ–トアクション，直接踢死对方。

其の十 1分30秒以内用体力1状态下的最弱桐生将敌人全灭。

不能挨打看似难度颇高，其实敌人全是最弱的杂兵，只要尽量使敌人呈落单状态，避免被旁边的敌人偷袭便可轻松获胜。

试练斗技攻略

其の一 最强桐生用ヒートアクション将三个敌3人打倒

只有用喧哗奥义才能对敌人造成伤害。而使用相同的奥义则无法对敌人造成伤害。以下条件可以使用桐生的喧哗奥义。

敌人在抓住桐生时△
敌人从背后抓住桐生△
用投技正面抓住敌人，离墙壁近的情况下△
用投技背面抓住敌人，离墙壁近的情况下△
敌人倒地后头部向上的情况下△
敌人倒地后头部向下的情况下△
敌人倒地后抓起其脚后△
敌人倒地起身时△
敌人攻击瞬间△

其の二 最强秋山用エアストライク将6人击倒。

秋山只有用**エアストライク**会对敌人攻击产生效果，发动方法为气力足够时，在无法发动喧哗奥义的情况下按△将敌人挑空，之后可以按□连打，之后可以按△继续将敌人挑空反复。由于此战中敌人离墙壁近的情况下会强制发动喧哗奥义，所以建议将敌人引到远离墙壁的地形战斗。

其の三 使用体力只有1的最弱冴岛，在不伤害敌人的情况下，逃跑60秒。

没什么好说的，绕场远离敌人不停跑即可，在有些拐角处可能被敌人打到就马上按 × 躲避即可。

其の四 使用最强桐生最后一击用重攻击将敌全灭。

所谓重攻击就是按□用轻攻击后按△出的重攻击变化方式。如果用其他方式将敌人打倒则会判定为失败。玩家可以根据敌人的剩余体力来更改攻击动作，对体力多的敌人使用□□□△△△，对较低的则可以直接用□△△。

其の五 最弱品田不被河童打到的情况下，将三只河童全灭。

没什么难度，将地上掉落的物品按○捡起，之后远离河童再对着他们按○丢过去砸便可造成伤害。

其の六 使用最强冴岛将敌3人全部变成雪人。

冴岛有一招喧哗奥义为将敌人变成雪人，发动方式为在气足的状态按○将敌人抓住后按△。不过三个敌人体力不高，不好积攒气槽。其实只要在离敌人近的情况下按住 R2 一段时间松开便可大幅积攒气槽。之后发动喧哗奥义即可。

其の七 使用最强桐生在怒龙の气位效果发动完前将敌人全灭。

时间要求比较高，建议直接用□连打的方式攻击敌人，注意连打后期出拳的速度要比之前快很多，可以利用这一点来找到下一个敌人快速击倒。

其の八 使用最强秋山按照红衣服→黄色衣服→蓝色衣服的顺序将他们打倒。

比较麻烦的挑战，如果攻击错对象便会算失败。秋山攻击的范围比较广，难免失误。这里教大家一个简单的办法，直接跑到目标面前按○用投技把对方抓住，之后把他拖到没有敌人的地方用□踢即可，注意附近一定要没人，也不要用其他范围广的攻击。用这个办法可以慢慢将三个目标逐一消灭。

其の九 1分30秒以内使用最弱桐生将遥的热狂粉丝击倒。

没什么难度，粉丝会慢慢往遥的方向用，注意先打倒凑近的敌人即可。多用大范围攻击，有些粉丝在凑近后会稍微停一下留给玩家足够的时间揍死他们。

其の十 3分以内使用最弱品田，用一次投球将敌人全灭。

开场先捡起地上的球，之后不停逃跑开始积攒敌人到身后，一段时间敌人全部到位后会比较容易形成一条直线，此时按○投球将他们一次性全灭即可。

疾走斗技攻略

所有疾走斗技内容都差不多，注意追逐的任务多用连续两下□反复攻击敌人即可，其他就不多说了。惟独要注意的是最后的追逐挑战，基本追不上对方，只能捡起道具来投掷造成伤害。

究极斗技攻略

究极斗技为使用特定角色连续打几场 BOSS 战，前几场都没难度，惟独最后一场 10 连战比较麻烦。具体说明一下。

注意事项：玩家每场战斗结束后，下一场开始时都会恢复一小部分体力。

□□□□△○○这招是战斗的主力，不妨多用。不过反复用同一招次数多后容易被反击，建议中间多使用□□□△△等其他招式来衔接。

在按住 R1 敌人攻击的瞬间按△出虎落是非常厉害的招式，除此之外，按住 R1 敌人攻击瞬间按○可以将敌人击晕的同时积攒大量气槽，都是十分厉害的招式。

使用相同的喧哗奥义会降低再次使用的攻击力，敌人后期会进入特殊状态，喧哗奥义不妨留在那个时候再用。

使用喧哗奥义之后会有一段冷却时间，不能反复发动。

在体力减至红血状态后，气槽足够的情况下按下左右两个摇杆可以消耗气槽来恢复体力，危机时可救命。



1.钉原

注意过多的连续攻击会让其释放一个比较恶心的反击，对付他建议多使用投技，配合几个敌人倒地后的喧哗奥义可以速杀，这战基本不会掉血。

2.荻田

对方攻击欲望以及防御频度都不高，注意切换攻击方式，投技同样对其有效。

3.堂岛大吾

开场没什么还手能力，可以在这个时候多攒气。对方进入热血状态后比较麻烦，被攻击后不会中断，基本无硬直。玩家在其反复攻击中可以多按 L1 防御，之后防御中按△弹他的攻击。多用按 R1 后○在其攻击瞬间反击可有效对付他，气满了可以用怒龙气味揍他。

4.胜矢直树

和大吾一样，开始没有反击能力，不过在后期进入热血状态后攻击力很高。对付他可以多用投技，同时其攻击较为规律，可以看准时机连续用 R1 后其攻击瞬间按△的虎落攻击，此外 R1 后○的招式不妨多用。记得后期多用喧哗奥义来快速结束战斗，不然可能会消耗不少体力。

5.金井嘉门

这家伙相对前两位要水不少，不过玩家连续攻击会给其反击的机会，之后很容易被打晕。建议用投技和□□□□△○○切换的方法。

6.真岛吾朗

相对不难，惟一有威胁的是其使用分身后的战斗，可以防御等着分身攻击的时候按△直接弹开打掉分身，或者用怒龙の气位快速消灭。一共有三次 QTE，注意按准了。

7.品田辰雄

8.秋山骏

9.冴岛大河

这三场基本就是最终战前供玩家休息调整用的，经常可以不掉血的情况下过，下一场恢复一些体力。不过大河那场不要掉以轻心，被其蓄力打中比较狼狈，倒地后很可能还被他用喧哗奥义追击一下。

10.相泽圣人

体力很多的家伙，中间有多次 QTE 串场。前期以□□□□△○○为主，打到楼下后 QTE 结束后马上趁着对方倒地期间上去踩两脚，建议多用投技和 R1 中○，这招很容易抓住他。打出门外后的战斗对方会有两次回复体力的机会，如果之前各种喧哗奥义都用过了，不妨换怒龙气味吧，投技对他还是很有用的。此外依然建议多使用 R1 中○来拆他的招，实在没血了就左右摇杆按下用气槽换体力。

最强亚门攻略法

战前准备

在除了这个的其他支线任务完成后，便可接受亚门的挑战，作为历代最强的敌人，他们这次在本作的表现并没有让玩家失望。玩家在战斗开始前首先要将等级提升，最少也要 20 级，其次大河和桐生的修行时一定要完成的。然后一定要带够药，大河和秋山只要最多带两瓶加血和气的就足够了，品田的话保险起见带 4 瓶。桐生则最少 6 瓶左右，我打的时候大概用了 6 瓶药，但保险起见肯定是越多越好。然后去上山那里砸钱去打造一副防御力高的“战国锁かたびら”，把这个给桐生装上。最好再去打造一把武器“BROKEN M1985”给品田装上，会简单不少。几名角色战斗前先去吃东西增加能力，其他角色可以不吃，但桐生一定要吃。

亚门 一也

尽管秋山很弱，但对手也是最容易对付的，上来对方没有招架之力，反复用□□□…连打，对方防御的状况下△△便可。秋山的攻击起攻速度最快，中间衔接基本不会给对方机会，可以用投技把他放倒之后用喧哗奥义追击。这场战斗用猛攻战术非常奏效，在连续的攻击之下便可轻易将其踢死。



亚门 二朗

首先一定要先去修行习得金刚の气位，冴岛大河开场可以用□蓄力△→△，□□□蓄力△→△等几个招式切换反复蹂躏对方。对方会在后期进行格挡反击，中断大河的招式，不过有金刚の气位在可以直接无视，猛攻即可。中间可以配合投技使用几次喧哗奥义，在投个几次之后就可以把气槽再补回来了。

亚门二朗体力下降到一定程度后会召唤 4 个幻影人形，类似真岛吾郎的，不过其幻影都带怒龙气味一样的弹开效果，比较麻烦。建议先拉开距离在远处发动□□□蓄力△→△，用最后的蓄力两次攻击来打幻影。注意最后最好留下一个幻影对着亚门 二朗猛攻，不然全灭幻影后对方很可能再次重新召唤出来，比较麻烦。

亚门 三吾

品田辰雄与亚门三吾前期的战斗无难度，对方使用长棒攻击距离很远，但是攻击速度很慢，用拳脚近身快速出拳即可让其没有招架之力。期间反复用□□□△○、□□△○这种接连投技收尾的招式可以大幅增加品田的攻击输出。在其两次挥棒途中可以用投技直接中断他的攻击，对方倒地后可以接各种喧哗奥义。

在其体力下降到一定程度后会使用伞花火，不但攻击力高，且有刚体，会把品田强制吹飞，比较恶心。玩家必须装备武器才能防御伞的攻击。为了速战速决，推荐装备 BROKEN M1985，普通射击会被其弹开，玩家需要跑动引诱其出招，在其攻击后射他，这样效率最高。否则的话就要引诱其出招后用跑步中按△的滑铲来对付他，不过这么做无疑攻击输出要低不少。

其最终形态会像冴岛大河与天童的修行一样变成仙人模式（太扯了），此时一共两种攻击方式，火球三连击只要横向移动便可躲避，之后绕到其身后用□□△△或者□□□△△追击即可，虽然投技无效，不过品田的熊抱仍是有攻击判定的。三吾另外一种攻击为一个蓄力动作后，一段时间使用大量伞同时攻击玩家，在其蓄力后马上冲到他身后，用□△，□□△攻击两次之后马上翻滚，虽然这么做仍然会被伞打到，不过会将其攻击力降到最低。当然，用枪会更简单。

亚门 丈

最难的一场战斗，对方强的没边，好在可以用嗑药战术，スタミナンスパ－ク带个 5 ~ 8 瓶吧。

前期用□□□□△○○，之后衔接投技抓起再反复□□□□△○○，反复蹂躏对方即可。后期亚门会将玩家的攻击弹开，在过多的频繁招式下，对方还会有虎落和古牧流　受け流し攻击，这时候就表示对方开始用真本事了，建议装备“强力の军手”以及“黑带”，之后多用投技为主，将对方投到地上后用几个倒地喧哗奥义打，反正现在不用之后基本就没机会了。途中建议多用虎落来攒气和提高攻击输出。虎落的出法为按住 R1 在其攻击瞬间按△，类似《鬼武者》的一闪。对付亚门有个非常容易出虎落的方法，先远离，然后引诱对方出两下轻拳，对方第一下与第二下轻拳衔接很快，此时是使出虎落的最佳时机。玩家可以在被其抓住后连续按 × 拆投，之后远离对方瞬间出虎落，之后再远离再出。注意如果没掌握好，一样会被对方出虎落打。倒地瞬间的起身攻击也别用，多半会被对方的虎落或者受け流反击。

其血量降低一定程度后，亚门会爆发怒龙の气位，被连续攻击打到可以中途按 × 躲掉后面的攻击，不过仍会被打掉差不多 3 分之 1 的血。建议直接绕场逃跑，对方基本追不到你。在其怒龙の气位结束后，再用虎落或者来按住 R1 在其攻击瞬间按○的方法用古牧流　受け流し将其打晕，之后绕背攻击。

下一管血时，亚门丈发动怒龙

の气位后会带火焰效果，之前满场跑的方法无法躲过其追击，这里建议算好其攻击过来的时机按两下 × 翻滚躲避。如果不小心被烧到了，倒地后不要起来，等其攻击结束再起身，这样虽然会被打几下，但可将伤害降到最低。之后只能在其攻击瞬间继续出虎落，成功出个几次后有了气槽就马上也用怒龙の气位，在其攻击被弹开后马上补一下□攻击这样蹭血，不然连续攻击会被对方防住。注意怒龙快结束的时候就赶紧跑，不然被连续攻击又要损失3分之1的血。后期没气的情况下就吃个药，之后再用怒龙继续蹭血。

最后阶段会和亚门三吾一样召唤出大量伞，把玩家打倒后还会用万伞齐射攻击，十分恶心，最好的应对方法和上面相同，一样用怒龙气味打，没气就喝药，之后在其普通状态出几次虎落基本就能打倒他了，后期只要药多，胜利便近在眼前了。

注意整个过程中体力剩下3分之一左右就马上嗑药，不然被一顿连击后很可能就前功尽弃了。



上山装备制作指南

上山武器制作是历代传统了，本作所有武器制作关系到100%完成度的取得，玩家除了需要用金钱对其投资外，还需要投资相关素材来打造各种稀有武器。下面列举出所有武器以及相应素材的拿法。注意不少稀有道具必须在完成所有相关任务后，收到短信，并且在查看短信后才能去相应的城市超市或者神室町算命馆内，与相应的人与店员对话获得道具。其中解放等级是指武器投资后的等级，必要素材则是需要先打造的上一件武器。

武器篇

片手轻量武器

片手轻量武器	攻击力	★	价格	解放Lv	投资素材	必要素材
スラッパ–	12	1	2500日元	初期	–	
超合金パイプ	14	2	9000日元	3	–	
ぶっとびスラッパ–	25	3	2万日元	5	–	
たらこスラッパ–	16	5	3万8000日元	7	味の明太子240gレギュラ–	
特殊警棒	17	6	5万8000日元	8	–	
上山制特殊警棒	18	8	6万2000日元	9	超高反发树脂	特殊警棒
カラフルパラソル	19	10	10万日元	10	真珠	上山制特殊警棒
催泪スプレ–	30	1	3000日元	初期	–	
ぬるぬるスプレ–	30	1	6000日元	2	–	
改造ライタ–	2	1	6000日元	2	–	
改造スタンライタ–	20	3	8000日元	4	–	改造ライタ–
底なしのライタ–	20	4	1万2000日元	6	ライタ–オイル	
とても丈夫な铁パイプ	8	1	10万日元	10	丈夫な长い棒	カラフルパラソル

素材名	入手方法
味の明太子240gレギュラ–	永洲街“ふくや”“鹤屋”购买
超高反发树脂	苍天堀的H3箱子
真珠	福引奖品等
ライタ–オイル	福引奖品、冴岛大河的专属委托“タイムカプセルを探せ”完成后。月见野“ドンキホ–テ”购买。
丈夫な长い棒	品田辰雄的支线任务“まきゅううてるかな？”完成后。



两手轻量

两手轻量武器	攻击力	★	价格	解放Lv	投资素材	必要素材
木制ドライバ–	11	1	4000日元	初期	–	
金属バット	12	1	6000日元	2	–	
チタンドライバ–	13	2	1万2000日元	3	–	
クギバット	15	3	1万4000日元	4	–	
组长のドライバ–	17	4	2万5000日元	6	–	
组长のバット	19	7	9万8000日元	9	真鍮のカタマリ	
名バット金龙モデル	22	10	20万日元	10	神树の木切れ	组长のバット
各バット金龙モデル改	24	10	80万日元	10	谜の辉石	各バット 金龙モデル

素材	素材入手方法
真鍮のカタマリ	冴岛大河的专属委托任务“熊脂を手に入れろ”完成后。
神树の木切れ	品田辰雄第2章支线任务“大切な体”完成后。
谜の辉石	桐生一马第2章支线任务“ラメ色の流星”完成后、品田辰雄专属任务メインミッション的“决着つけよう”完成后。神室町的钥匙B3、G2。冴岛大河4章支线任务“雪まつりＭＡＰ”。斗技场奖品交换（20万）。

ナイフ（匕首）

匕首武器	攻击力	★	价格	解放Lv	投资素材	必要素材
无铭の小太刀	10	1	4000日元	初期	–	
ア–ミ–ナイフ	12	3	1万2000日元	3	–	
スタンガン	12	4	1万8000日元	4	电池	
ハイパ–スタンガン	13	4	2万6000日元	5	–	スタンガン
激辛ナイフ	14	5	2万5000日元	6	鹰の爪	无铭の小太刀
青龙刀	15	6	4万日元	7	–	激辛ナイフ
莲家の青龙刀	18	8	6万日元	9	–	青龙刀
龙神丸	20	10	20万日元	10	龙の鳞	莲家の青龙刀
とても丈夫なナイフ	8	1	10万日元	10	丈夫な刀	龙神丸
龙神丸改	22	10	80万日元	10	谜の辉石	龙神丸

素材	素材入手方法
电池	苍天堀、神室町“ドンキホ–テ”买到。
鹰の爪	拾荒后的报酬、苍天堀、神室町“ドンキホ–テ”买到。
龙の鳞	桐生一马专属支线赛车报酬。
谜の辉石	桐生一马第2章支线任务“ラメ色の流星”完成后、品田辰雄专属任务メインミッション的“决着つけよう”完成后。神室町的钥匙B3、G2。冴岛大河4章支线任务“雪まつりＭＡＰ”。斗技场奖品交换（20万）。

刀

刀の武器	攻击力	★	价格	解放Lv	投资素材	必要素材
樫の木刀	8	1	3000日元	初期	–	
无铭の刀	11	1	5000日元	初期	–	
コテブレ–ド	13	2	1万3000日元	3	小型モ–タ–	
樱吹雪	16	5	2万3000日元	6	樱の枝	无铭の刀
フォトンブレ–ドMG	17	6	2万日元	7	–	樱吹雪
フォトンブレ–ドPG	19	7	4万3000日元	8	重力变换装置	フォトンブレ–ドMG
龙杀し	22	10	20万日元	10	龙の瞳	フォトンブレ–ドPG
とても丈夫な刀	9	1	10万日元	10	丈夫なナイフ	龙杀し
龙杀し 改	24	10	80万日元	10	谜の辉石	龙杀し

素材	素材の入手方法
小型モーター	IF8攻略后的报酬、福引奖励。
櫻の枝	福引奖励、品田辰雄第2章支线任务“シャチョウサン、汚れた心”。
重力変換装置	IF8攻略后的报酬、福引奖励、苍天堀的钥匙D2。
龙の瞳	冴岛大河天童修行后得到。
丈夫なナイフ	品田辰雄支线任务“绝对プロになるんだ！”完成后。
谜の辉石	桐生一马第2章支线任务“ラメ色の流星”完成后、品田辰雄专属任务メインミッション的“决着つけよう”完成后。神室町的钥匙B3、G2。冴岛大河4章支线任务“雪まつりＭＡＰ”。斗技场奖品交换（20万）。

棒

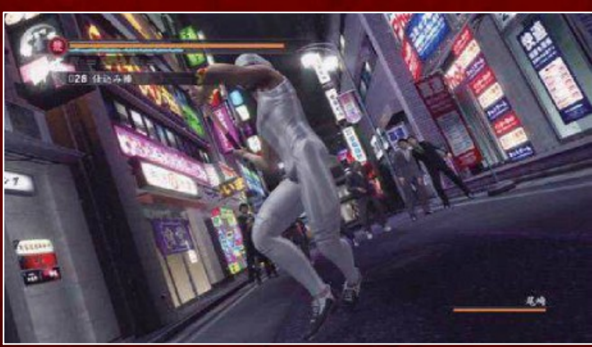
棒の武器	攻击力	★	价格	解放Lv	投资素材	必要素材
仕込み棒	5	1	4000日元	初期	–	
ロング鉄パイプ	6	1	6000日元	2	–	
アサシンスピア	7	2	1万2000日元	3	–	
ヤリイカ	9	3	2万6000日元	5	イカ	
ウイローポール	30	5	4万2000日元	7	青柳总本家	青柳ういろう5本入
グレートカジキ	11	7	4万5000日元	8	カジキ ヤリイカ	
フォトンブレードWG	12	8	9万8000日元	9	重力変換装置	
大龙枪	14	10	20万日元	10	龙の印章	フォトンブレードWG
とても丈夫な长い棒	6	1	10万日元	10	丈夫な铁パイプ	大龙枪
大龙枪改	16	10	80万日元	10	谜の辉石	大龙枪

素材	素材入手方法
イカ	海钓得到、苍天堀钥匙C3。
青柳总本家 青柳ういろう5本入	锦荣町“だ～がや”购买（2037日元）。
カジキ	海钓得到。
重力変換装置	IF8攻略后报酬、福引奖品、苍天堀钥匙D2。
龙の印章	冴岛大河的专属任务メインミッション完成后。
谜の辉石	桐生一马第2章支线任务“ラメ色の流星”完成后、品田辰雄专属任务メインミッション的“决着つけよう”完成后。神室町的钥匙B3、G2。冴岛大河4章支线任务“雪まつりＭＡＰ”。斗技场奖品交换（20万）。

ハンマ-（锤系）

锤系武器	攻击力	★	价格	解放Lv	投资素材	必要素材
大金槌	20	1	4000日元	3	–	
お祭り大うちわ	22	3	1万9000日元	4	アオダモの木切れ	
殴るな危险	99	4	2万7000日元	5	–	
ピコピコ大金槌	23	6	5万日元	7	超高反发树脂	
冷冻マグロ	25	8	5万3000日元	9	マグロ	
怒龙の铁槌	30	10	22万日元	10	龙の尻尾	
怒龙の铁槌改	40	10	80万日元	10	怒龙の铁槌	谜の辉石

素材	素材入手方法
アオダモの木切れ	拾荒Ｓ等级的报酬、苍天堀的钥匙F5。
超高反发树脂	福引奖品、苍天堀的钥匙H3。
マグロ	海钓得到。
龙の尻尾	品田辰雄支线任务全完成后。
谜の辉石	桐生一马第2章支线任务“ラメ色の流星”完成后、品田辰雄专属任务メインミッション的“决着つけよう”完成后。神室町的钥匙B3、G2。冴岛大河4章支线任务“雪まつりＭＡＰ”。斗技场奖品交换（20万）。



カリスティック（双棍）

双棍武器	攻击力	★	价格	解放Lv	投资素材	必要素材
ダブル角材	8	1	3500日元	初期	–	
木制カリスティック	9	3	1万1000日元	2	–	
クギバチ	10	5	2万5000日元	3	–	
キューティガールスティック	12	7	6万5000日元	8	巨大ビニール人形	
双龙棒	15	10	18万日元	10	龙の爪	キューティガールスティック
双龙棒改	18	10	80万日元	10	双龙棒	谜の辉石

素材	素材の入手方法
巨大ビニール人形	福引奖品、苍天堀的钥匙C2
龙の爪	斗技场奖品交换（15万）
谜の辉石	桐生一马第2章支线任务“ラメ色の流星”完成后、品田辰雄专属任务メインミッション的“决着つけよう”完成后。神室町的钥匙B3、G2。冴岛大河4章支线任务“雪まつりＭＡＰ”。斗技场奖品交换（20万）。





トンファ-（双拐）

双拐武器	攻击力	★	价格	解放Lv	投资素材	必要素材
鉄のトンファー	11	1	3500日元	初期	–	
护身用定规	12	2	5500日元	2	–	
钢のトンファー	14	3	2万7000日元	5	–	
スラッシュトンファー	16	6	4万2000日元	8	かまいたち印のカッター	钢のトンファー
龙の角	18	10	18万日元	10	龙の爪	スラッシュトンファー
龙の角改	20	10	80万日元	10	龙の角	谜の辉石

素材	素材入手方法
かまいたち印のカッター	品田辰雄支线任务“探さないでください”完成后、月见野、锦荣町、神室町“えびすや”有卖（100日元）
龙の爪	斗技场奖品交换（15万）
谜の辉石	桐生一马第2章支线任务“ラメ色の流星”完成后、品田辰雄专属任务メインミッション的“决着つけよう”完成后。神室町的钥匙B3、G2。冴岛大河4章支线任务“雪まつりＭＡＰ”。斗技场奖品交换（20万）。

ヌンチャク（双节棍）

双节棍	攻击力	★	价格	解放Lv	投资素材	必要素材
木制ヌンチャク	8	1	3500日元	初期	–	
ツインえもんかけ	9	2	5500日元	2	–	
钢铁ヌンチャク	1	4	2万5000日元	6	–	
ドラゴンヌンチャク	16	10	22万日元	10	龙の印章	
ドラゴンヌンチャク改	18	10	80万日元	10	ドラゴンヌンチャク	谜の辉石

素材	素材入手方法
龙の印章	冴岛大河专属支线メインミッション完成后。
谜の辉石	桐生一马第2章支线任务“ラメ色の流星”完成后、品田辰雄专属任务メインミッション的“决着つけよう”完成后。神室町的钥匙B3、G2。冴岛大河4章支线任务“雪まつりＭＡＰ”。斗技场奖品交换（20万）。

メリケンサック（拳套）

拳套武器	攻击力	★	价格	解放Lv	投资素材	必要素材
メリケンサック	7	1	4000日元	初期	–	
钢铁制铁甲	8	2	1万2000日元	3	–	
茨の铁甲	9	3	2万6000日元	5	–	
魂兵斗	11	6	4万日元	8	带磁した金属片	茨の铁甲
怨龙の铁拳	13	10	20万日元	10	龙の牙	魂兵斗
龙の铁拳改	15	10	80万日元	10	谜の辉石	怨龙の铁拳

素材	素材の入手方法
带磁した金属片	冴岛大河委托任务“熊の毛皮を手に入れろ”完成后。
龙の牙	斗技场奖品交换（15万）
谜の辉石	桐生一马第2章支线任务“ラメ色の流星”完成后、品田辰雄专属任务メインミッション的“决着つけよう”完成后。神室町的钥匙B3、G2。冴岛大河4章支线任务“雪まつりＭＡＰ”。斗技场奖品交换（20万）。





銃（枪类）

銃武器	攻击力	★	价格	解放Lv	投资素材	必要素材
9ミリオ－ト	30	1	2万5000日元	3	–	
ダブルアクションリボルバ–	60	5	6万5000日元	7	–	
睡魔55号	10	6	9万日元	8	谜の液体	
Mr.Random	10	10	12万日元	9	高纯度プラチナ	
BROKEN M1985	50	1	3万日元	4	–	
ぬるぬるショット	30	3	5万日元	5	ゴムボ–ル	
びりびりショット	35	5	8万日元	7	小型モ–タ–	
もくもくショット	50	8	19万日元	10	ＳＳＳガンパウダ–	びりびりショット

素材	素材の入手方法
谜の液体	IF8攻略报酬。
高纯度プラチナ	桐生一马第3章支线任务“ノックの音が”完成后。神室町的钥匙I5。品田辰雄2章支线任务“とっておきの一食”完成后、斗技场奖品交换（10万）。
ゴムボ–ル	月见野“ドンキホ–テ”购买（100日元）、拾荒等级C后的报酬。
小型モ–タ–	IF8完成后报酬、福引奖品。
ＳＳＳガンパウダ–	神室町钥匙A2。
谜の辉石	桐生一马第2章支线任务“ラメ色の流星”完成后、品田辰雄专属任务メインミッション的“决着つけよう”完成后。神室町的钥匙B3、G2。冴岛大河4章支线任务“雪まつりMAP”。斗技场奖品交换（20万）。

防具

サラシ（绷带）

绷带防具	物防	刃防	铳防	价格	解放Lv	投资素材	必要素材
サラシ	3	3	3	2000日元	初期	–	
喧哗サラシ	5	5	5	8000日元	3	–	
侠のサラシ	7	7	7	1万2000日元	5	–	
博徒のサラシ	10	10	10	2万日元	7	–	
龙のサラシ	14	14	14	8万日元	10	谜の辉石	血染めのサラシ

素材	素材の入手方法
谜の辉石	桐生一马第2章支线任务“ラメ色の流星”完成后、品田辰雄专属任务メインミッション的“决着つけよう”完成后。神室町的钥匙B3、G2。冴岛大河4章支线任务“雪まつりMAP”。斗技场奖品交换（20万）。

かたびら（服装）

服装防具	物防	刃防	铳防	价格	解放Lv
锁かたびら	6	6	4	1万日元	2
喧哗かたびら	8	8	6	2万日元	4
钢のかたびら	12	12	10	4万日元	6
战国锁かたびら	14	14	11	7万日元	8

シャツ（衬衫）

衬衫防具	物防	刃防	铳防	价格	解放Lv	投资素材	备注
防炎シャツ	2	0	0	1000日元	初期	–	炎耐性
绝缘体シャツ	2	0	0	1000日元	初期	–	电击耐性
特殊合金シャツ	5	0	0	7000日元	4	–	电击强力耐性
漆黑ジャケット	5	0	0	7000日元	4	–	
超低反发ジャケット	8	0	0	1万日元	6	–	对对手击倒后不会弹起
极道养成ギプス	2	0	0	2万日元	9	フィットネス ギア	可以获得更多经验值
龙刺绣のシャツ	10	0	0	15万日元	10	龙の瞳 极道养成ギプス	提升各属性防御力

素材	素材入手方法
フィットネス ギア	秋山骏第3章支线任务“值切り道”完成后，神室町的钥匙B1、斗技场的奖品交换（10万）
龙の瞳	冴岛大河天童修行结束后获得。

アクセサリ（饰品）

饰品防具	物防	刃防	铳防	价格	解放Lv	投资素材	必要素材	备注
御守り	1	0	0	500日元	初期	–		
快适ソ–ル	1	0	0	1000日元	初期	–		
防弹ガラスの御守	1	0	4	2500日元	2	–		
スプリングア–ム	1	1	1	8000日元	3	–		增加扔物品的威力
黑带	2	0	0	8000日元	3	–		增加投技威力
ガントレット	3	1	1	1万2000日元	5	–		可以防御敌人刀系武器
钢铁レガ–ス	2	1	1	1万2000日元	5	–		被敌人踢飞后不会倒地
虎革のベルト	2	2	2	2万日元	6	–		
ヘッドギア	3	0	0	3万日元	7	–		不会晕（气绝）
ハイテクレガ–ス	3	2	2	3万5000日元	8	ストロングファイバ–クロス	钢铁レガ–ス	抵抗敌人踢飞的威力
ハイテクア–ム	1	3	3	4万5000日元	9	–	ハイテクレガ–ス	合并ガントレット和スプリングア–ムを的效果。

素材	素材入手方法
ストロングファイバ–クロス	秋山骏最终部支线任务“男の危うさ”，拾垃圾等级A后的报酬。

街道收集补完

桐生的ゴミ拾指南

桐生一马的第二章 招かれざる客后半部分，在永洲タクシ－营业所会发生地域贡献相关事件，之后玩家需要在永州开始捡起一些垃圾为地域做出贡献，垃圾的出现位置随机，拾捡不同的垃圾提升的贡献度也不同，图中圈出的位置有很高几率捡到大量垃圾，玩家可以用进出屋子的方法反复刷。





冴岛大河的破片地图寻宝

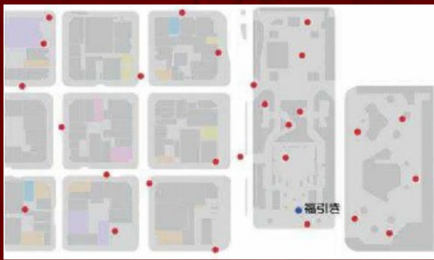
在月见野可以找到四种破片地图，每种地图都有5个小部分，玩家需要按照图中提示将他们全部收集齐，然后去相应的地方找到宝藏。





品田的福引收集

品田辰雄的第二章 过去への挑战中、在ミッドスクエア南侧便可发生事件，之后玩家需要收集散落在锦荣町的福引。



摄影

与街上的观光协会对话话便会被委托摄影，玩家只要走到特定地点后按○便可拍下照片，各地点拍照一次可以获得奖杯“观光の龙”，全部摄影完后可以获得武器“ペンギンスピア”（攻击力 8、★ 3、耐久 110）。

桐生一马（福冈 永洲街）摄影



冴岛大河（札幌 月见野）摄影



泽村遥 秋山骏（大阪 苍天堀）摄影





品田辰雄（名古屋 锦荣町）摄影



东京 神室町摄影







斗技场指南

本作的斗技场是全要素中最麻烦的部分，部分角色想通过颇有些麻烦，下面就为大家抛砖引玉，如果有什么更好的打斗技场方法，欢迎来信与我们交流。

预选以及雷电相关事件

玩家使用每个主人公在该角色特定的街道有可能会遇到ビクトリーロードの选手的战斗，打过一定次数后，地图中会出现一个叹号的标志，前往该处打倒特定的敌人即可一步步触发剧情，直到收到参加大会的许可，也就是通过了预选。

在全员都通过预选之后，选择桐生一马，前往神室町七福通西边的公园内，进入赛の河源内，前往斗技场后会遇到雷电，出去后在神室町会出现新的叹号标志，前往该处后会再次发生事件。最后前往斗技场内，完成最后的秋山骏、冴岛大河、品田辰雄、雷电的车轮战即可。

雷电本身比较水，除了血厚刚体外无太大难点，经常吃□□□△○这种投技，途中多出几次虎落就能送他一败。

比赛	难易度	经验值	报酬	获得战斗P	出现方法
レジェンドランカ–GP	★5	2000	1万日元		レジェンドランカ–GP以外的赛事全开放后出现。必须是PREMIUM ADVENTURE模式。
ランカ–アリ–ナGP	★4	1500	8000日元	+8～9	名次在10位以上开放
マキシマムGP	★3	1000	5000日元	+3	初期便可选择
ツインドラゴンGP	★3	800	3000日元	+6	初期便可选择
ウェポンマスタ–GP	★2	800	3000日元	+2	初期便可选择
ストリ–トファイトGP	★1	500	3000日元	+1	初期便可选择
ヒ–トボンバ–SP	★1	500	3000日元	+5	完成雷电相关事件后开放。
リミテッドバ–サ–ク	★4	2000	1万日元		名次在4位以上开放
キング オブ キングス	★4	1000	8000日元	+6	名次在10位以上开放
Hデスマッチ	★4	2000	–	+10	名次在20位以上开放
ブレイクアウトS	★1	500	3000日元	下位对手+1 上位对手+3	名次在30位以上开放



赛事攻略法

要打过所有赛事，就要提升自己的名次，最快捷的方法就是打ブレイクアウト SP，一定要刷出排名靠前的对手才能更容易提升玩家的名次。ブレイクアウト SP 场地比较特殊，谁先落到场地外谁输，这样的话玩家只要开场无视对手，直接将旁边的墙壁破坏。之后直接将对手扔出场外即可，快的话一场只用 6 秒钟。刷排名非常快。

此外ストリートファイト GP 非常适合刷出一些还没有出现过的喧哗奥义，可以尝试多打。ウェポンマスタ –GP 赛事建议选锤子，只要无脑按□基本就都能赢。部分对手被△打倒后可以一直反复用△倒地无限连。

斗技场后期几场战斗非常麻烦，尤其是百人战以及大混战等内容，建议开始前先将全员升满级再来挑战。



角色斗技场攻略指南

桐生一马与冴岛大河篇

桐生的优势十分明显，□□□△○等带投技的招式本身攻击力输出就很明显，还有虎落等超高攻击力招式。修罗の气位可以在持久战中补血。冴岛大河有技 Lv6“引き起こし”可以快速积攒气槽，后期发动“金刚の气位”即可无敌。不过注意发动金刚の气位 被打一样会扣血，找人少的地方速战速决吧。

秋山骏篇

秋山一对一除了起手攻击速度快外没什么实际优势，连协重攻击可以破防。不过秋山有两个赖招可以吃遍几乎所有对手。赖招一是在有气的情况下按△，这招原本是用来挑空后接连攻击发动的招式，可以破防，不过在强力敌人面前这招不能把他们打浮空，但是连续出的情况下可以把对方踢得毫无还手之力，一对一用这招在有气的情况下连续按△就能轻松获胜。对方一不能防，二不能还手，只有被踢死的份。秋山还有一个赖招，在有气的状态下敌人倒地后，反复用□△△，可以将对方踢得无法起身。有了这两招，原本最弱的秋山立刻翻身。秋山平时积攒气槽的方法多以防御为主，其次可以用投技将敌人放倒后补上两脚的方法来加气。秋山在斗技场一对一能用的喧哗奥义也就是背后对敌，以及敌人倒地这两招，还有一个喧哗奥义可以在防御中对方破防时发动。不妨还是留着气用△踢对方比较简单。



秋山在 1 对 100 的战斗中算是难点，不过好在其□□□△△等几个攻击招式范围都不错。还有一招对付三个人的喧哗奥义，非常好用。

リミテッドバーサーク红血打 20 个敌人的时候注意保持气力的状态，把敌人打倒反复用□△△屈死对方即可，十分简单。

品田辰雄平篇

品田辰雄打斗技场主要的缺点是攻击力输出太低，基本只能靠重攻击后接投技的办法增加威力。不过其相比秋山的优势还是很明显的。“俺流　流星**タックル**”除了非常弱的敌人以外都会被反击，慎用。“俺流　地割**スライディング**”是范围广，且能让杂兵倒地的招式，相当好用。品田在被敌人抓到后可以反投是优势之一。三种喧哗奥义分别可以在抓住敌人时，敌人倒地时，以及敌人即将起身时出，比较丰富。红血时的心 Lv6“朱雀の气位”让气槽慢慢增加，配合心 Lv8 的“修罗の气位”红血时按下 L3 和 R3 消耗气槽回复体力非常实用，后期用来打持久战再合适不过。品田打百人战的时候基本靠绕场，等敌人落单后□□△○，这招出拳比较快，注意在投技时有无敌时间，玩家可以利用这一点来回避掉敌人的特定攻击，如果看到附近有敌人向你攻击，就马上用投技躲掉，或者直接跑开。□□□△○输出高，但是挥棒那一下有较长硬质，这招用来攒气效果也不错，很快就能满，红血的情况下就赶紧用修罗の气位来补血，这样持久战基本不再话下。品田虽然使用武器比较牛，但是部分武器用起来反而有点累赘，比如长棍，使用后会降低回避能力，不过长棍在左上角极蓄满之后有一个清场的招式，非常厉害，用完就赶快扔了吧。长刀也有一招可以杀三个敌人的喧哗奥义，也是建议用完就扔。武器中比较推荐使用的是电击器，可以强制中断敌人呈倒地状态。后期敌人的猎枪先留着，等最后一批敌人出现的时候在拉开距离使用。



快速升级法

首先先去上山那里打造防具“极道养成ギプス”，穿上它的作用为增加获得的经验值。之后装备上将亚门打倒后亚门眼镜“亚门のサングラス”以及“黄金铳”，亚门眼镜的作用为增加使用武器的威力，黄金铳则拥有无限子弹，这样杀杂鱼基本两枪一个。最后在装备一个エンカウントファインダ – 增加敌人出现的几率，这样很快就能升满级。



游戏进行时

IT'S GAMING



居然这么快就送别了2013年，去年春节期间在家里大吃大喝的情景还历历在目，时间怎么过得这么快！我真的没有错过什么吗？最近进行时栏目的改版正在筹备中，在春节合刊之后，本栏目应该会有一定的小变化，大家有什么好的建议可以发邮件给我，记得在来信的标题中注名“进行时改版意见”和“铃姑娘收”，确保本人能及时在信海中找到各位。

《海贼王》登陆PSP平台让不少原作的FANS激动不已，本期进行时就为各位献上这款《海贼王 冒险的黎明》的相关内容。凡是看过原作的玩家，应该都能有十足动力将本作进行下去，不过对动漫无爱的玩家就说不好了，因为略显枯燥的战斗和“强制”练级可能会让人产生想放弃的念头。

PSP GAME

海贼王 冒险的黎明

少年，向新世界进军吧！

原名
ワンピ－ス ROMANCE DAWN
～冒险の夜明け～

类型
角色扮演

游戏适应人群
●喜欢地图探索及练级的玩家
●原作FANS

操作指南

按键	功能
十字键	移动光标/切换攻击对象(战斗时)
摇杆	控制人物移动/移动光标(大地图时)
□键	切换显示人物/缩放地图(大地图时)
△键	调出菜单

按键	功能
○键	攻击/长按加快航海速度(大地图时)
×键	跳过该回合(战斗时)
L/R键	转动视角/切换必杀技列表(战斗时)
START键	跳过剧情

游戏流程

本作的游戏流程较为简单，剧情上基本都是忠实原作。在大地图上，黄点表示的是剧情关卡，绿点表示的是剧情，不必战斗，红点表示的是支线地图，蓝点表示的是商店。本作的难度不小，部分的BOSS战对人物等级要求挺高，所以看到有新商店的话推荐先去更新装备。至于钱，推荐去打杂兵，有时候会掉落硬币(コイン，分金银铜三种)，其价值不菲，建议多刷一点卖商店。药品的话不建议买，因为杂兵很容易掉落。要是有多余的钱，推荐买各种攻击道具，本作的BOSS无论是格挡还是闪避都挺高，但用攻击道具的话可保证100%命中。

迷宫指南



无论是剧情关卡还是支线地图都无可避免地要走迷宫。不过本作比较人性化的是可以通过菜单里的“マップ”一项里查看小地图，想迷宫地图全踏破也不是什么难事。此外，道具“トレジャ－マ－ク”和“ログポ－ス”的作用是显示迷宫的宝箱和出入口位置，但要打开菜单里的“マップ”才能看到。另外，在地图的右上方还有一个小指针，红色指向的就是目的地，要是想快速通关的话不妨一直跟着指针走。剧情关卡里有时候会有逃离某地或快速到达某地的剧情，此时人物会自动高速移动，偶尔还要选择路线，此时听按键时的音效就可以知道选择是否正确，按错的话会发生杂兵战，不影响剧情；如果要求是越过障碍物，在总限定时间的四分之一内按对按键的话还会有HP回复的奖励。

要开启新的支线地图就必须通过剧情关卡里的白色宝箱获得藏宝图才可以开启。不过支线地图里的迷宫是随机生成的，每次进去都会不一样。里面的敌人经验较低，主要给人物刷SP和合成物品用，最后一层里有BOSS战，不过大多都是杂兵。在大地图上有时候可以得知有某BOSS在某地，此时可以去该地图挑战他，有些BOSS会掉落其专属合成物品。



阳光成员
小市民

《海贼王》改编的游戏不少，但这是PSP平台第一款《海贼王》的角色扮演。虽然剧情只到艾斯之死就戛然而止了，不免让人觉得有些遗憾，但通关后艾斯将作为可使用角色多少满足了部分玩家的心愿。

人物育成

人物有六项基本数值，分别为：パワ－(攻击力)、ガ－ド(防御力)、スピ－ド(速度，影响行动顺序)、テクニック(影响命中率)、エナジ－(影响TP回复)和ラック(影响会心率和掉宝率)。人物的装备能大幅提升这些数值，部分装备有附加能力，装备后能使用新的技能，除此之外还有一些装备会改变人物的外观。每次进入地图后人物的技能是有使用次数限制的，要回复的话只能回到大地图、遇到全回复记录点或使用专用技能。每个人物都有数种必杀技，升级后还可以学会新的，每种必杀技最高均为5级，建议一开始先提升角色的连击技(コンボ)，提升必杀技等级的SP只能通过打败敌人获得。

道具的合成与分解

在大地图上选择アイテム工房就可以进行道具的合成和分解。其中合成又分为セレクト合成和リスト合成，セレクト合成是指自由选择两样东西进行合成，但并不是随便两样东西就可以，大多是给装备附加特殊能力用的。而リスト合成是指根据合成列表进行合成，不过要在获得合成所需的两样道具后，列表里才会出现新的合成选项。分解的话需要道具“分解ツ－ル”，同样并非所有道具都能分解，分解得到的两样道具可以再次通过合成得到原来的道具。

战斗系统

战斗时是根据各人的速度决定行动顺序的，攻击时需要消耗AP，AP每回合会回复，每回合用不完的AP可以留到下回合，但根据人物不同有上限设定。每个人物的基本攻击手段为连击技(コンボ)，有轻攻击(○键)和重攻击(△键)两种。其中部分重攻击可以长按蓄力，蓄力后无论威力还是效果都会有所增强。连击技后可以接必杀技，如果接的必杀技等级已经升满的话，可以在必杀技后再接其他必杀技。必杀技需要消耗TP，TP只能通过连击技击中敌人或使用道具回复。每种必杀技的性能都不一样，有些带有直线贯通效果的必杀技可以先通过移动调整位置然后再施放。不过要注意的是，移动时如果超出了黄圈的范围，那么就会延长下次行动要等待的时间，如果超出了红圈的范围，除了会延长下次行动所要等待的时间外，AP的回复量也会减少。推荐用各种必杀技把敌人击飞到将要行动的同伴附近，这样就不用怕这些负面效果了。

一些心得

青稚路线：按照路线ロ－グタウン→シェルズタウン→フ－シャ村→バラティエ→ロ－グタウン航行的话就可以开启(不用进地图，只要停在那就可以了)。击败青稚后可获得合成道具“冰の系”，可用来合成S级帽子。

高级商店：在地图インペルダウン获得“宝の地图J”后，最开始的风车村附近会出现新商店，里面出售各种高级合成道具，不过价格不低，最终BOSS打不过的玩家不妨来这里买些道具合成高级装备吧。



玩后感 本作剧情忠实原作，想必粉丝们能重温昔日的感动。系统方面只能说不过不失，不过杂兵多时会有点卡，迷宫地图虽有指针，但略显单调，而且部分BOSS不练级就打不过，严重影响流畅性。

VITA命

网罗PlayStation Vita全方位信息



当前系统版本：2.02

本周期内日服和港服 PSN+ 会员的优惠内容几乎没有太大的变动，而美服则是新上架了免费的《荒野老城》和《Chronovolt》，前者是早前于欧服推出的一个像素风游戏，游戏方式类似于 2D 版的《横行霸道》，后者则是一款益智类的游戏。此外《心灵传说 R》的体验版正式在日服放出，本次的 Vita 命就主要为大家介绍一下本款重制类作品的变化点并推荐一下其他有趣的游戏以及应用。

游戏大观园

游戏&应用推荐

《箱！OPEN ME》



所在服务器：港、日服

售价：体验版8港币/100日元，正式版108港币/1500日元

本作是在 12 月 20 日于港、日服上线的 AR 卡片应用游戏，游戏方式是使用 PSV 的后置镜头对着 AR 卡片，然后在现实场景中造出一个箱子，玩家的目的是尝试各种方法来打开箱子并取得箱子里的东西。玩这个游戏时需要足够大的空间，因为造出箱子后玩家要拿着 PSV 移动，通过各种角度来观察箱子，籍此来破解机关。值得称赞的是，这个游戏不一定要使用 AR 卡片才能玩，只要任意平面上布满了有规律的花纹，就可以充当 AR 卡片，让箱子显现在上面，这款游戏将 AR 技术跟触控屏幕作了完美的结合，创造出让人耳目一新的游戏体验。不过比较特殊的是本作的试玩版需要花费 8 块钱港币来购买，但体验版里包括一个教学箱，四个试玩箱，而且还有奖杯，初次解开一个箱子大概需要几分钟，熟练后只要几十秒。总体来说游戏的体验非常新奇，可以说是掌机平台上有 AR 功能以来评价最高的作品。这里顺便做个小广告，《PSV 专辑 Vol.4》的赠品为一套材质不错的 AR 卡片噢。



▲过关后的评价会根据玩家花费的时间、点击次数、滑动次数来计算，三项全为S才能取得最高评价，不仅充满了挑战性也增加了耐玩度。

NAX Music Player



所在服务器：港、日服

售价：本体免费，周边付费

该应用为一款由 Arc System Works 制作发行的次世代多功能音乐播放器，除了可以播放一般的 MP3 格式文件外，它还兼备 BPM 分析（BPM 的全称是 Beat Per Minute，每分钟节拍数的单位）、通过调整 BPM 来自定义歌曲节奏的功能。此外播放器的界面以及播放歌曲时的伴舞者都可以通过官方的 DLC 来改变，目前推出了《苍翼默示录 刻之幻影（简称 BBCP）》以及索尼吉祥物多乐、黑乐猫等多款的皮肤，后者还可以作为伴舞者出现在播放器中，每种皮肤的价格一般为 200 日元，购买皮肤后可以获得对应的歌曲作为赠品，比如购买《BBCP》的皮肤后可以取得新作里部分角色的场景音乐。



◀免费下载的《BBCP》主题皮肤，除此之外还有《苍翼广播》、Ranga、Noel以及Jin的付费主题。

Frobisher Says



所在服务器：美服

售价：1.99美元

《弗罗比舍如是说（Frobisher Says）》其实也是欧服玩剩下的搞怪游戏，这款游戏非常适合多人同乐，玩家可以将其看成是美式的《瓦里奥制造》。游戏对应 8 人同乐，不过如果没有一起玩的人，自娱自乐也是可以的。它充分应用到了 PSV 的各项特性，比如前后触摸、双摄像头、陀螺仪、面部识别等等。试玩版为免费下载，而且只要玩家有耐心，在试玩版里也是可以取得正式版中的大部分小游戏，只有部分游戏是正式版中限定的内容。



▲利用面部识别功能来游玩的游戏，传送带上会随机出现熊猫和美女，美女出现时玩家要作出笑脸，熊猫出现时则要一脸死相（笑）。

《心灵传说R》——试玩报告

现如今日本的游戏厂商不知是没有创新的题材还是真如“稻船敬二”所说的那样没有发展前途，纷纷开始走起了“炒冷饭”的套路。这不，NBGI又将自己的《传说》系列”拿出来炒了一遍，本作是08年底所发售的《心灵传说》的重制版，在原作的基础上增加了新的剧情，新的角色，还有将人物建模改变为3D等，可以说算是终极重制版了，下面就为各位简单地介绍一下目前PSV平台所放出的试玩版。



游戏操作

行动模式操作

按键	操作
左摇杆/十字键	移动
R键	更改地图模式
○键	调查/确认
×键	按住后配合摇杆为缓慢移动
△键	调出菜单

战斗模式操作

按键	操作
○键	攻击
×键	技能/配合十字键可以释放不同的技能，玩家可以自行设定技能
□键	防御/配合十字键下方向防御为全员防御
△键	调出战斗菜单
摇杆	圈内移动
十字键	线性移动
L键	配合十字键进入爆气状态
R键	切换敌人/长按可看敌人状态
START键	暂停
SELECT键	更改战斗模式



系统分析

由于本次试玩版的流程并不是很长，所以在此就不为各位做过多的介绍。下面详细地为各位介绍一下游戏全新的战斗系统和新增加的角色还有新增加的要素。

战斗系统

相比原作，重新制作的本作由NDS版本下的2D模式转变成了3D模式，在原有的基础上增加了全新的“追击”模式。该模式需要玩家先将敌人攻击至破防状态后才可以发动，破防后的敌人会被玩家攻击到天空中，这个时候按□键就可以瞬间移动到敌人的身边继续进行攻击，如果改为长按○键的话则会发动终结技。在追击模式下，敌人会进入短暂的滞空状态，而玩家所控制的角色则会在屏幕中的角色头像处出现一个类似时钟的小界面，在这个状态下，玩家可以任意使用□键瞬移到敌人身边进行攻击，所以在这个时候，我们一定要抓紧时间进行强烈地攻击，只要玩家使用得当的话使出漂亮的连续技也是完全没有问题的。不仅如此，当玩家在追击模式下进行攻击时，屏幕中队友头像会出现“闪光”的状态，这时点击队友头像后便可发动“十字攻击”，屏幕中会出现两个人的头像，随后以交叉的状态攻击敌人，利用好的话同样攻击力与爽快度十足。

本作中还继承了《圣洁传说R》中的“反击系统”，攻击敌人到一定程度的时候，敌人会进入到全身发红的“狂暴状态”，在该状态下敌人的攻击力和攻击欲望都会提高不少，不过只要在敌人攻击的瞬间按□键进行防御的话就会伴随着定格画面出现反击效果。在这几个模式的改动下，游戏的战斗系统虽然大幅度改变，但无论是技能还原还是操作手感都十分不错，而且强化的空中模式也让游戏的乐趣提高了不少。总之，虽然本作是一部重制的作品，但是会带给玩家们眼前一亮的感觉，说明制作组还是在用心地制作战斗的模式。

稍有不足的地方恐怕就是遇到敌人的方式改为了随机遇敌，在地图中玩家看不到敌人的位置。这一点恐怕让会很多玩家不太适应，毕竟“《传说》系列”的敌人一般都是在地图的明面上，而这种随机的模式等于变相的提升了游戏的难度。不过目前从试玩版中来看，遇敌的几率还算一般，并不会十分频繁。



角色

本次作品中玩家可以使用之前原作中不能使用的人气角色：カルセドニー，在试玩版中カルセドニー的攻击力和追击都十分强劲，超高速的攻击频率和对空能力都表明只要能够熟练地掌握本作的新攻击模式“追击系统”就可以使用他给敌人造成大量的伤害，是一名不可或缺的优秀同伴。

除了擅长空战的カルセドニー之外，本作中还有新加入的角色：“ガラド．グリナス”。ガラド大叔这个角色的背景设定为：约20年前因为心念病而失去了妻子和女儿的索玛使，为了根绝这种病而和シング等人一起行动。至于剧情中会围绕着他发生什么样的故事我们还并不知晓，只有等到正式版发售后才能一探究竟了。



进化要素

原作中只有在关键剧情时才出现语音，而本作重新录制了角色的全部对话，使玩家能够更好地跟随角色的感受一同冒险。而除了シング之外，本作还增加了コハク作为主角的线路，也就是说本作是由シング和コハク这二人为双主角，增加了两人相遇之前的剧情。在剧情方面，给本身就十分漫长的剧情增添了更多值得玩家们了解的部分。除此之外游戏中还增加了全新的换装要素、全新的迷宫、在斗技场中还增加了“《传说》系列”中其他作品里的角色，值得一提的是以南梦宫做游戏的风格，各种各样的DLC也一定不会放过玩家们，到时候就看粉丝们如何乖乖地掏腰包吧！

玩后感

改变的战斗方式，完全3D化的建模、全程语音加入、全新剧情加入，可以看出本作虽然顶着“冷饭”的头衔，但是实际上还是想给玩家们好好地炒上一盘。从试玩版来看，本作的素质也的确不错，爽快的战斗、优化的画面、角色对话时通过语音表达的感受等等，这些都表现得十分优秀。虽然试玩版的流程并不是太长，但是一些核心上的系统已经很好地表现了出来，游戏的发售日就在3月7日，喜欢《传说》的玩家们，准备好银子吧。

3DS应援团

网罗3DS实用资讯，尽享3D游戏别样精彩

栏目主持：八重樱
目前固件版本 Ver.4.5.0-10J



各位读者，新年好！虽然在中国，真正意义上的农历新年还有一个月左右才会到来，不过对于整个世界来说，2013年已经真正地到来，历史也翻开了新的一页。在这里祝愿各位3DS玩家玩得开心，玩得愉快，同时也要感谢各位读者陪伴着3DS应援团栏目度过了整个2012年，你们的支持是我们最大的动力所在。本次3DS应援团内容丰富，我们不但带来了《新超级马里奥兄弟2》的最近两个DLC的消息，也提供了“《苍翼默示录》”在3DS上的下载游戏新作《苍翼默示录 克隆幻影》的简易攻略，加上精彩的下载内容推荐，相信会令各位读者们满意。

《新超级马里奥兄弟2》新DLC介绍

《新超级马里奥兄弟2》在12月21日放出了新的DLC关卡供下载，分别是第九个关卡“#9 はっけん！ふしぎなぼうけんパック（发现！不可思议的冒险包）”与第十个关卡“#10 じごくのてつじんレ－スパック（地狱的铁人竞赛包）”。价格分别是200日元。至此，《新超级马里奥兄弟2》的10个关卡追加包全部配信完成，其中第六个关卡“#6 おうごんのクラシックコ－スパック（黄金的经典关卡包）”在1月31日之前免费，之后则会回复到200日元的售价。

#9 はっけん!ふしぎなぼうけんパック

●关卡介绍：探索关卡内隐藏机关并前进的关卡。关卡内有大量的分歧路线，有多种前进路线，按照自己的风格获得大量的金币吧！

●关卡难度：★★★

●目标金币：2万枚

●售价：200日元

版面1



▲在广阔的地下世界探索的版面，可以自由行走收集金币。



▲开启了机关后，画面有大量的金币出现。赶快把金币都收集了吧！

版面2



▲空中场景的版面2，躲避敌人和障碍物小心前行。



▲关卡的最后，从水管中飞出大量金币。

版面3



▲多种机关的版面3，触发某些机关或许会获得大量金币？



▲大量金币出现，选择正确的路线前进吧。

#10 じごくのてつじんレ－スパック

●关卡介绍：“世界上有多少人能通关？”看到这气势十足的宣传语就知道这关卡的难度了。没有蘑菇、没有道具，只能在通关时获得金币的超高难度关卡。

●关卡难度：★★★★★

●目标金币：100枚

●售价：200日元

版面1



◀版面1的序盘在水中，麻烦的敌人会接连登场。



▶通过水中区域后接下来则是空中区域，躲避敌人小心前进吧！

版面2



◀弹跳区域有大量的火球，不愧是最高难度的关卡。



▶路程中还有不少像这样的旋转踏板，一定要胆大心细跳过去。

版面3



◀一次错误就足以毙命的毒沼关卡。



▶水位会定期上升，一不小心就会被埋葬。

《终极军团》放出新的下载任务



《终极军团》放出新第四次和第五次的下载任务。12 月 20 日放出关卡任务“デ－タポストギャンブル”，12 月 27 日放出“ジェムの力に酔いしれろ”。3DS 版的玩家请在标题画面选择“Extra”，设置“いつの间に通信”为“オフ”之后就会自动进行下载。

《动物之森》冬季变化



《动物之森》在 12 月 21 日更新，现在的ニンテンド－村（任天堂村）被冰雪覆盖，访问后在マイデザイン（我的设计）中会收到村旗等物品主题。

eShop下载推荐

3DSware

逃脱冒险 魔女居住之馆 (脱出アドベンチャ－魔女の住む馆)

售价	800日元
推荐度	★★★★



下载游戏《逃脱冒险》的续篇。在拥有多数怪诞的七阜市大继町的北边有一个名为“帰らずの森（不归之森）”的森林。森林深处有一个名为“妖冥馆”的洋馆，当中居住着“人喰い魔女（食人魔女）”。前作主角们开始了对谜题的挑战。游戏分为解密和探索两部分，继承了前作“探索”、“分解、组合、谜题”以及“情报收集”的特点。对系列有爱或者对相关题材感兴趣的玩家们不妨试试。

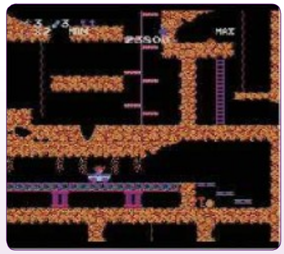


地底探险（スペランカ－）

售价	500日元
推荐度	★★★★



1985 年登陆 FC 的名作，以超高难度著称。探险家为了宝物和道具来到了洞穴深处寻找传说中的金字塔。基本的规则是找到钥匙不断前进。游戏的高难度在于处处都是足以致死的机关：玩家触发机关会死、没氧气会死、从比较高的地方跳下会死，总之是步步惊心。游戏中也存在不少能支援玩家的道具：有奖励一条命、一定时间内分数两倍、无敌、跳跃距离增加等。虽然游戏难度不太友好，但这高难度恰恰是游戏的魅力所在。



《苍翼默示录 克隆幻影》攻略

ぶれいぶる－ くろ－んふぁんたずま

发售日	12月26日
售价	800日元
推荐度	★★★★★

可爱版的《苍翼默示录》来袭。角色全部变成二头身的设计，动作和表情也相当有趣。规则简单，玩起来也相当爽快。虽然只是下载游戏，但是麻雀虽小，五脏俱全。不仅有多个模式，每个角色还有固有的特性。推荐有兴趣的玩家下载试试。









操作指南

摇杆	移动
方向键↑/L键	扩大视角
方向键↓/R键	缩小视角
A键	攻击

摇杆	移动
B键	跳跃
X键	drive技
Y键	必杀技
L键+R键	恢复固定视角
START键	暂停



十字ボタン	カメラのズームイン、アウト
スライドパッド	移動
Aボタン	攻撃
Bボタン	ジャンプ
Xボタン	ドライブ技
Yボタン	ぶっぱなしドライブ

Lボタン	カメラのズームアウト
Rボタン	カメラのズームイン
Lボタン＋Rボタン同時押し	カメラをニュートラルに戻す
STARTボタン	ポーズ

基本规则和系统

●**游戏模式**：游戏中共有三种模式，一种是故事模式：一共有七关，讲述众角色在阶层都市“迦具土”争斗时突然遭受了克隆军团的袭击从而寻找真相的故事；第二种是挑战模式：只有一条命，要尽可能生存并打落敌人；第三种是鉴赏模式：有关剧情以及游戏成就的鉴赏。

●**游戏规则**：只需要把敌人打下舞台。对付 BOSS 需要将其打落三次。一般在将敌人打到气绝状态就能将敌人吹飞。最终 BOSS 战中只有使用特定的技能才能将 BOSS 打落。

●**游戏系统**：游戏的左下角有计量槽，使用必杀技或遭到攻

击会上升。到一定程度会升级，随着等级提升招式性能也会增强，最大到三级。最高级时受到攻击会气绝，有可能被敌人直接打下舞台；每个角色都有固有的 Drive 技能和必杀技。具体效果请参考“角色性能部分”；同时游戏中还存在道具，在获得的时间内有不同的效果。效果在下屏幕显示，相当直观。

角色性能和推荐打法



拉格纳（ラグナ）

普通攻击有三段，第二段浮空第三段吹飞，攻击速度快，一招吃遍天下。Drive 攻击带有吸血效果（计量槽小幅度下降），速度较慢，在挑战模式下有一定作用。必杀技的距离比较短。对付最终 BOSS 时只需要不停用普通攻击就能将 BOSS 吹飞。

琴恩（ジン）

普通攻击是三段攻击，第三段攻击威力巨大。Drive 攻击具有结冰效果。必杀技则是全屏幕冰冻。对付最终 BOSS 时建议先将 BOSS 冰冻，再利用普通攻击的第三段将 BOSS 吹飞。





诺爱儿（ノエル）

攻击速度最快的角色。普通攻击有三段，威力不高且不带吹飞效果。Drive 攻击则是吹飞攻击。建议普通攻击后接上 Drive 技能。对普通 BOSS 很好用，对付最终 BOSS 只需要让最终 BOSS 进入气绝状态并使用 Drive 技能吹飞即可。

蕾切尔（レイチェル）

普通攻击有两段。第一段将敌人挑空，第二段则自身跳跃将敌人吹飞。攻击距离短，在版面边缘跳跃有可能自己也跳了下去，使用难度较高。Drive 攻击是风攻击，范围广但必须在吹飞状态下才有用，建议配合普通攻击第一段使用。Drive 攻击比较特殊，必须消耗计量槽上的技能点数，需进行普通攻击积累。必杀技相当强力。对最终 BOSS 时候建议用普通攻击将 BOSS 打晕再用 Drive 攻击击飞。





桃卡卡（タオカカ）

游戏中移动最快的角色。普通攻击有两段，第二段为吹飞攻击。Drive 技能带有突进效果。必杀技是近距离将敌人打飞。移动和攻击速度快使她用起来相当爽快。对最终 BOSS 时只需要不停攻击就行。

哈扎马（ハザマ）

普通攻击三段，第二段挑空第三段是大范围吹飞攻击，攻击速度较慢，实际使用需要注意。Drive 攻击则是远距离的贯穿攻击，实际用处并不大。必杀技是普通攻击第三段的加强版。对最终 BOSS 时候确保普通攻击的第三下能命中就没有问题。





诚（マコト）

普通攻击两段，第二段吹飞，但攻击力比较低。必杀技是浮空攻击。这个角色精髓在于 Drive 的冲刺攻击，计量槽上有 Drive 攻击的性能等级，随着按键时间的长短增减，把握好时间的话每次攻击都能秒杀一般敌人。对付最终 BOSS 也要熟练用好此招将 BOSS 吹飞。

邦哥（バング）

普通攻击三段，第三段攻击突进一小段距离并将敌人吹飞。Drive 攻击将敌人攻击无效化并反击，意义不大。必杀技则是强力的挑空攻击。对最终 BOSS 时注意第三段攻击命中就行。





白金（プラチナ）

基本攻击两段，但由于第一段攻击距离太短，很容易被反击，第二段攻击带吹飞功能但出招慢。Drive 攻击按下后会随机出现不同的招式性能：有气绝的平底锅、击飞效果的棒球棒、吹飞效果的子弹还有眩晕的气锤。在对付最终 BOSS 时有些吃力，建议先把 BOSS 打到气绝时用棒球棒击飞。整体而言这个角色不太好用。

十六夜（イザヨイ）

游戏的最强角色之一。普通攻击只有一段但范围大并带吹飞效果。Drive 攻击是切换攻击模式，切换后普通攻击增加一段，带突进和吹飞效果，但会消耗技能点数。对最终 BOSS 时建议切换攻击模式，利用第二段攻击的吹飞性能将敌人击落。



最终 BOSS 无论是谁，巨大化后的攻击模式都是相同的，就是跳跃压下，突进将玩家角色吹飞等。尤其要注意其吹飞攻击，被撞到基本就会被秒杀。BOSS 攻击后最后一跳有眩晕效果，同时 BOSS 将会在一段时间内停止行动。抓住机会，重复几次就能将 BOSS 打败。实在吃力的也可以依靠地形特点，让机关打中 BOSS，追加一次攻击就能让 BOSS 眩晕，再吹飞攻击，十分轻松。

软硬兼施 SP

HARDWARE&SOFTWARE

最近网上比较火热的话题是 Wii U 的电源能否直插。众所周知，美国和日本的电压都和国内不符，加上 Wii U 电源铭牌上都未写明能直插 220V，所以直到今天才有人讨论这个话题。不过话说回来，普通玩家谁肯当第一个吃螃蟹的人呢？特别是在 Wii U 发售不久，各种配件都很难买到的情况下。



栏目主持：纱迦

市场风向标 MARKET OVERVIEW

本期重点提示

- PSV破解又出状况
- 神游3DS XL反响平平
- PS3购机需谨慎
- X360当前两大主流破解

价格行情

——提供最佳购机方案

PSV 购机推荐套餐

	品牌 / 型号	价格
主机	PSV主机（港版黑色，Wi-Fi）	1500元
记忆卡	8GB索尼原装PSV记忆卡	168元
贴膜	PSV组装高清贴膜	30元
保护包	PSV组装软包	20元
总计		1718元
近期推荐购入指数		8

备注：主机官方标准包装附带 USB 数据线一根、AR 游玩卡六张、电源及电源线一套。

点评：经历了将近一个月的销售低迷之后，PSV 终于在圣诞、元旦两节期间迎来了一波小幅爆发，尤其是在新年的元旦这三天，受到系统破解的影响，PSV 的销售情况甚至可以和刚发售时的火热势头有一拼，而不少商家也干脆借此机会卖起了 PSN 点卡或是提供已经下好游戏的主机套装，以满足想要破解 PSV 的玩家。黑客们这次公布的可破解游戏《UNO》售价低，只有 4.99 美元，而且时效长，他们有预谋地放在了索尼员工的元旦放假期间，以至于最后日服上的《UNO》等到 1 月 7 日才下架，因此这次 PSV 破解的波及度最高，现在不少商家已经开始出售可破解的 PSV 主机了，售价只比不可破解的 PSV 略贵 100 元左右，不过想要出手购买破解主机的玩家一定要考虑清楚，一旦今后 PSV 系统升级，你必须谨慎考虑自己的机器升不升级，因为升级后可能导致破解游戏的漏洞无效，从而导致破解失效，所以说虽然多花这 100 元钱可以买到破解，但要周全想来恐怕也算不上物有所值，只是暂时可以无压力地享受一段时间而已。此外，现在 PSV 二手机开始横行，不过受限于机器本身的制作工艺以及翻新后的利润，所以二手机现在大多都没有被翻新成全新机卖，对市场的影响算不上太大，玩家购买机器时注意看一下机器表面和 L、R 键有没有划痕就好了，全新机都是非常光亮的，即使有 9.9 成新的机器，也多少会有些人为使用痕迹，虽然这么干的商家极少，但玩家还是提防一些好。二手机和全新机的售价相差大概 200 ~ 300 元左右，如果你自己的预算不足也可以考虑直接购买二手机，这样也省了鉴别的过程，试试机器本身没有问题就可以了。



▲红色PSV成为“双蛋节”的市场新宠。

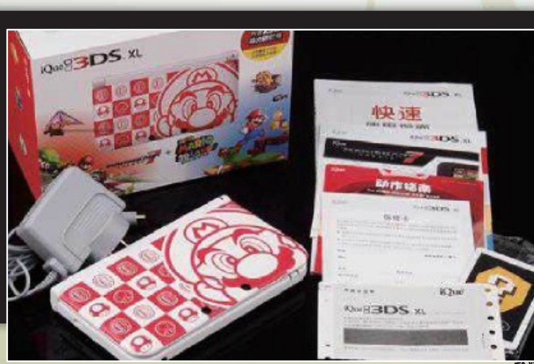
主机及主要周边参考价格	
PSV主机（港版黑色，Wi-Fi）	1500元
PSV主机（港版黑色，3G/Wi-Fi）	1700元
PSV主机（港版白色，Wi-Fi）	1800元
PSV主机（港版白色，3G/Wi-Fi）	2150元
PSV主机（港版红/蓝色，Wi-Fi）	1980元
PSP-3000主机（6.60系统，钢琴黑）	880元
PSV用Hori高清贴膜（原装）	80元
PSP-3000用Hori贴膜（原装）	68元
PSP-3000用Hori贴膜（组装）	10元
PSP go专用Hori贴膜（组装）	20元
4GB索尼原装PSV记忆卡	118元
8GB索尼原装PSV记忆卡	168元
16GB索尼原装PSV记忆卡	298元
32GB索尼原装PSV记忆卡	468元
8GB极速HX组棒	58元
8GB原装HX记忆棒	198元
16GB极速HX组棒	108元
16GB原装HX记忆棒	398元
北通动力堡垒	168元
北通动力堡垒迷你版	128元
北通灌电金刚	98元
北通中国风保护胶套-PSP厚硅胶套	58元
北通中国风晶透水晶盒-PSP保护水晶盒	48元
北通原生铜迷你USB数据线(MINI版)	29元
北通魔方炫音	108元

3DS 购机推荐套餐

	品牌 / 型号	价格
主机	3DS LL主机（日版）	1500元
电源	北通变电金刚	58元
烧录卡	SuperCard TWO	218元
SD/TF卡	金士顿 8GB microSD卡（行货）	48元
贴膜	3DS LL专用Hori贴膜（组装）	28元
总计		1852元
近期推荐购入指数		9

备注：主机官方标准包装附带电池一块（电池仓内）、专用触控笔一支、4GB 容量 SD 存储卡一枚、AR 卡片六枚、快速入门指南一份、相关说明书保修卡一套。

点评：虽然神游 3DS XL 选择了年底的购物旺季上市，但因为没能打破任天堂 3DS 锁区的“家规”，所以最终在国内取得的销售成绩并不能令人满意，和当年小神游 GBA



◀由于锁区的缘故，神游3DS XL的市场表现不如他的几位前辈那么抢眼。

SP、NDSL 上市后的销量更是没法比，不过近期倒是再次传出知名玩家 Neimod 已经利用游戏漏洞进入到了 3DS 的内核模式，攻克了游戏锁区的消息，但考虑到攻破的方式和现在的 PSV 出如一辙，都是通过下载游戏中漏洞来进入内核控制，所以 Neimod 也表示无意分享这个破解方法，因为任天堂随时都可以封堵这个漏洞，看来 3DS 的破解之路依然很长，神游的 3DS XL 恐怕不继续出游戏或者降价的话，很难在国内长时间立足，不知道这样的结果是否符合任天堂当初的预期。相反日版的 3DS LL，在国内的销售态势已经非常稳定，截稿日当晚还会有《口袋妖怪》的新作公布，想必这又会吸引一部分老玩家购买日版主机，考虑到春运高峰即将到来，日版主机在未来可能有 50–100 元的小幅涨价，对 3DS LL 心仪已久的玩家可以考虑在近段时间出手购机了。

主机及主要周边参考价格	
3DS XL主机（神游版）	1699元
3DS LL主机（日版）	1500元
3DS XL主机（美版）	1420元
3DS XL主机（港版）	1450元
3DS主机（日版）	1180元
北通动力堡垒	168元
北通动力堡垒迷你版	128元
北通灌电金刚	98元
SCDS TWO全球版	218元
金士顿 8GB TF卡（行货）	48元
金士顿 16GB TF卡（行货）	88元

PS3 购机推荐套餐

	品牌 / 型号	价格
主机	PS3 CECH-4012主机（500GB，港版）	2100元
线材	北通原生铜HDMI高清线	89元
总计		2189元
近期推荐购入指数		7

备注：主机官方标准包装附带 AV 线一条、原装 DS3 振动手柄一支、电源线一条。

介绍：目前市场上的 PS3 还处于交替阶段，3000 型和 4000 型并驾于市场，玩家可以根据自己的需求进行选购，这两种主机主要在颜色和硬盘上有所不同，3000 型分别是 160GB 和 320GB 规格的，4000 型则是 250GB 和 500GB，一般普通玩家选择 250GB 的人最多，当然现在 12GB 闪存版的 4000 型主机也已经上市，不过货源并不多，价格在 1780 元左右，和硬盘版主机相比没有什么优势，而且考虑到 12GB 的存储空间实在太小，而售价又不能拉开自主购买硬盘的价格空间，所以并不推荐购买，一般这么大的空间安装一个游戏，下载一个 DLC 也就不够用了，初级玩家不如选择价格相当的 160GB 大小的 3000 型主机了。另外，在上期的市场风向标里曾提到过对于想要玩破解的玩家可以购买古旧的 PS3 厚机来尝试，可以刷最新的破解系统，比如前不久刚更新的 REBUG 4.21.2 REX，算是目前玩破解最廉价的办法，但忘记提醒玩家，因为厚机有死亡黄灯的问题，所以出手时一定要谨慎，只建议在当地的电玩店购买，而且购买前一定要敲定好售后维修上的细节，这样出了死亡黄灯的问题可以尽快维修，省去一些琐碎的问题。当然，如果你怕机器突然坏掉，尽量还是不要选择购买这类破解主机了，风险较高，仅适合有积累的玩家尝试。

▲从市场上了解到，翻新再销售的可破解PS3厚机出现死亡黄灯的概率接近30%，拼RP需谨慎。



主机及主要周边参考价格	
PS3 CECH-4012主机（12GB闪存，港版黑/白）	1800元
PS3 CECH-4012主机（250GB，港版黑/白）	2000元
PS3 CECH-4012主机（500GB，港版黑/白）	2100元
PS3 Slim主机（160GB，港版黑白）	1750元
PS3 Slim主机（320GB，港版黑白）	1850元
PS3 Slim主机（320GB，港版红蓝）	2000元
原装DS3无线振动手柄	300元
原装PLAYSTATION EYE	180元
PS3 MOVE体感套装Move Basic Pack（手柄+摄像头）	600元
北通球王2–震动版	99元
北通MVP球王2–六轴无线震动	199元
北通MVP特洛伊–无线震动	139元
北通MVP球王2手柄(无线锂电震动版)	169元
北通原生铜迷你USB数据线(MINI版)	29元
北通原生铜HDMI高清线	89元
北通P3色差线	68元
PS3断电开关	10元
PS3电子狗SuperCard	298元
原装色差线（PS2通用）	200元
组装色差线（PS2通用）	20元
原装索尼HDMI线（1.5米）	120元
高仿索尼HDMI线	45元

X360 购机推荐套餐

	品牌 / 型号	价格
主机	X360 Slim主机（港版，9.6A，4GB，双破解）	2380元
电源	原装电源（包改220V）	–
视频线	北通原生铜HDMI高清线	89元
总计		2469元
近期推荐购入指数		9

备注：主机价格已含刷机及电源改造费用。官方标准包装附带 AV 线一条、原装无线振动手柄一支、电源及电源线一套。

点评：在 X360 市场上，破解依然为玩家的主流选择，现在破解分为两大阵营，有的商家只出手 10.83A 的破解主机，价格略贵，而且多数同捆体感，基本都在 3000 元以上，有的商家则以 9.6A 破解主机为主，单破解不带体感价格在 2100 元左右，双破解可玩光盘的主机 2400 元也可以买下，总体上说，还是更为推崇后者，毕竟现在市场上 10.83A 破解主机翻新率不低，而破解本身也需要拆机操作，一来二去玩家几乎无法鉴别机器到底是新是旧，所以比较容易上当受骗，而 9.6A 攻克至今也不过两三个月，市场上翻新率很低，虽然可能比起破解许久的 10.83A 在稳定上有所欠缺，但买新机器还是要比翻新机好得多。另外现在机器脉冲破解操作略微复杂，牵扯到很多软件的操作还有未来系统的更新，所以只建议到实体店购机，重点问几个问题，比如说游戏遇到黑屏该如何解决，新下载的游戏拷贝到哪个目录，未来系统升级如何操作等等，虽然有的商家会提供长时间的免费后期服务，但是授人以鱼不如授人以渔，建议还是自己学会，未来会更方便一些。



▲注意询问破解主机的操作细节，像是使用DL可以解决游戏的黑屏问题。

主机及主要周边参考价格	
X360 Slim主机（港版，4GB）	1680元
X360 Slim主机（港版，4GB，Kinect同捆）	2380元
X360 Slim主机（港版，9.6A，4GB，脉冲破解）	2150元
X360 Slim主机（港版，9.6A，4GB，双破解）	2380元
X360 Slim主机（港版，9.6A，4GB，Kinect同捆，双破解）	2750元
原装电源（220V直插）	260元
组装电源（220V直插）	140元
原装无线手柄	320元
原装有线手柄	280元
翻新无线手柄	188元
翻新有线手柄	138元
北通阿修罗360震动手柄	149元
北通原生铜HDMI高清线	89元
北通VGA高清线	68元
原装HDMI线	280元
组装HDMI线	50元
组装256M记录卡	60元

市场报价信息更新截至2013年1月9日，各地行情不一，本文价格仅供参考。

精益求“金” 北通全镀金苹果LIGHTNING数据线上市

精益求金 媲美原装

苹果是崇尚时尚、科技与便捷的产品，每一位拥有苹果的用户都跳动着追赶潮流与科技的细胞。然而拥有iPhone的人都清楚一根数据线无法满足喜欢随处安家充电的苹果，家庭、办公室、小车……你待的地方就是苹果爱待的地方，崇尚自由的你怎能让线材成为你的束缚呢？北通全新推出苹果LIGHTNING数据线，特色全镀金接口，以精益求精的设计媲美原装苹果数据线，满足你的苹果，释放你的束缚。北通全镀金苹果LIGHTNING数据线，你的另一条苹果线。



镀金接口

北通全新苹果LIGHTNING数据线外观优雅，纯白色外皮简约不失时尚，两端接口均采用全镀金工艺，导电性能良好，让你的爱机充电、传输不会间断失灵。众所周知，接口是线材最容易损耗的地方，一旦被氧化或者磨损便无法使用，而镀金工艺可以增强接口耐腐蚀性与耐磨性，让线材使用寿命高出普通接口的两倍以上，相信北通LIGHTNING数据线的贴心金外衣可以让它无视岁月摧残，时刻光亮如初。



双层线材保护

光亮的外表或许不可靠，但精致的内部结构一定可以打动你。北通苹果LIGHTNING数据线内部采用优质锡纸保护层，有效屏蔽信号干扰，更多一层物理防护，数据传接毫无压力。纯铜线芯



保障高速传输数据的稳定性，高效节能，降低设备充电时的发热损耗；五线防护，多一条“地线”，多一层防护，保护苹果，更保护你！

传输高效

支持充电传输双用，双向USB2.0高速传输，向下兼容USB1.1/1.0，北通苹果LIGHTNING数据线全方位满足你数据传输要求。高效纯铜线材，更让传送文件最快速度达到480Mbps（480Mbps=60MB），防护效率两手抓，容量再大的文件也不用担心传输中断。



识别苹果全线最新产品

毫无疑问，顶着LIGHTNING接口，北通这款全新的数据线可以完美兼容苹果全线最新系列产品：iPhone5、PAD4、PAD-MINI、TOUCH5还有NANO7。但







精益求精是北通一向的设计态度，北通苹果lighting数据线抢先一步的同步IOS系统升级使用，让你的系统爱刷就刷，充电传输也毫无压力！

数据线

自由至上的苹果一族都需要第二条苹果数据线来伺候自己的爱机，北通全镀金苹果LIGHTNING数据线无论材料、造工都媲美原装，外观更是精益求“金”，略胜一筹。如今上市价格仅为69元，绝对是你的另一条苹果线最佳选择。

北通官网：www.betop-cn.com
北通betop官方微博：http://weibo.com/betop1997
北通官方旗舰店：http://betop.tmall.com/

北通阿修罗SE炫光版手柄上手测评

想必大家对之前杂志介绍过的北通潘多拉手柄还记忆犹新吧，本期再为大家带来另一款产品——阿修罗SE炫光版的使用评测。跟潘多拉一样，这款手柄的外观跟X360手柄几乎如出一辙，但是能够让PC和PS3直接使用，而且还能让PC识别成X360手柄。此外，手柄最大特征在于按键增加了背光的酷炫效果，不知道你是否心动了呢？下面我们一起来看看这款手柄的表现吧。

外观

阿修罗SE炫光版的外形与普通的X360手柄相似。手柄的表面采用抛光处理，犹如碧玉般平滑光亮，更显高贵与时尚感。动作按键上采用了双色套键，字母虽然不像X360手柄那样能看出立体感，但是连接上设备之后，4个按键便会渗出温和的背光，变得晶莹通透，按键之间的“X”字空隙位也有透光效果。酷炫效果立马展现出来。

实际手感

虽然手柄在外型上跟X360非常接近，但是细节上有很多改良。手柄两边的握位采用了带横纹的防滑软胶，握在手中相当舒适。重量也比装上电池的无线手柄更轻。动作按键外观酷炫的同时，质感也相当出色。左摇杆保留了凹面设计，而右摇杆却使用了凸面设计，使得两个位置不同的摇杆能更有效固定地手指的位置，操作时更不容易打滑。LT/RT的弹性适中，键程深，手感与原装手柄不相伯仲。

亮点功能

阿修罗SE炫光版连接PC后可以自动被识别成“X360”手柄（XP系统需安装驱动），连接PS3之后也能直接使用。功能方面，其最强大之处在于其“智能刷机”功能。玩家可以根据需要，自由地对手柄的固件进行刷新，增加手柄的功能。比如刷新连发模式，实现一键连发的效果。而且利用此功能，未来新一代的主机推出了，只要刷新一下固件，手柄就能实现完美支持。解决了兼容性的问题。

操作体验

阿修罗SE支持PC与PS3两个平台，使用起来与X360有线手柄的手感接近，光滑的质感以及防滑纹理都能带来不错的体验，只不过表面比较容易刮花，不能“粗暴”对待。如果连接PS3使用的话，刚开始可能会因为键位的差异“水土不服”，但是习惯之后，进行射击类或者体育类游戏都能获得更好的体验。如果作为PC手柄使用，其良好的兼容性更是堪称完美，“刷手柄”功能使其拥有更多的可能性。

基本功能参数

项目	功能描述
PC平台Xinput/XBOX360模式新游戏	支持
PC平台DirectInput模式老游戏	支持
X360主机	不支持
PS3主机	支持
全域摇杆精准定位	符合
外观处理	抛光
防滑握柄辅助	有
模拟双震动	支持
TURBO连击功能	有











文 阳光成员光之虹
编 洛克
美编 心の永恒

本作是“《AKB48》系列”的第三部作品，这次一举突破了前两作只有48人这个设定，达到了前所未有的149人。本作共收录了：AKB48、SKE48、MNB48和JHK48这4支队伍，而且每位成员依旧和前作相同拥有不一样的告白影像，想必很多AKB的粉丝们一定会兴奋不已吧？除了人数众多之外，本作中还增加了一些全新要素：小队系统，剧场公演系统等等，可以说游戏的内容十分厚道。值得一提的是，本作分为PSP和PSV双版本发售，其中PSV版除了画质提升外，也带有奖杯系统，至于其余内容完全一样，各位大可根据自己的喜好选择游玩的版本。

AKB1/149 恋爱总选举	NBGI		文字冒险
多机种	AKB1/149 恋爱总选举		日版
	2012年12月20日	1人	6980日元
	对应机种为PSV及PSP		

游戏操作

按键	功能
十字键	选择
摇杆	移动视角
○键	确认
×键	取消/快进(只有发生过的剧情才可快进)
△键	出现给偶像打电话的选项时可以直接拨打电话
□键	关闭对话框
L键	切换/放大视角
R键	切换/缩小视角
SELECT	游戏中调出音乐播放器(用于更换背景音乐)

队伍介绍

AKB48

2005年12月，一个名为“可以见面的偶像”企划在东京诞生，在一群青春少女的努力之下，这个从秋叶原的小剧场中走出的偶像团队逐渐成长，成为如今任何偶像团体都无法匹敌的队伍，她们就是无人不知的“AKB48”。作为最早成立的“48系”偶像团体，她们活跃在各个领域之中，在2012年1月的时候还成功刷新了日本CD贩卖榜记录，以1178万张CD的销售量成为了女性团体中的NO.1。不过在2012年，“绝对的领队”前田敦子已经从AKB48中毕业，对团队造成了不小的打击，这个“国民偶像”团体的未来究竟会如何呢？就让我们拭目以待吧！



NMB48

以大阪难波地区的剧场为据点，继SKE48之后于2010年所成立的“48系”中的第三支队伍，特色为成员全部都属于同一经纪公司(YOSHIMOTO 吉本兴业)，而且成员全部为“黑发”系的传统美少女，NMB48首张专辑名称也以《灭绝黑发少女》命名。作为负责关西地区的重要偶像团体，如今她们的力量也渐渐地显露了出来。



SKE48

SKE48是AKB48成功之后在日本全国展开的新企划，成立于2008年7月。这个以名古屋为据点的偶像团体无论是运营方面还是选拔偶像方面都完全严格遵守着与AKB48相同的规则。如今，队伍中已经出现了两位实力强劲的少女：松井玲奈、松井珠里奈，这两名少女



© AKS 2012 ©2012 NBGI

以“大小松井”这样的称号带领着SKE48这支队伍不断前进，如今也开始在日本国内活跃起来，与姐姐“AKB48”并肩努力前进着。

HKT48

2011年10月，“48系”中平均年龄最小的团体HKT48正式成立，队员们的平均年龄为13.8岁，她们的活动范围目前以九州地区的福冈为主。虽然HKT48的成员年龄十分幼小，但是队伍中的姑娘们依旧在努力为了自己的梦想而前进。因2012年7月原AKB48成员“指原莉乃”被移籍至HKT48之后，媒体的关注点对该团体一下子提高了不少。目前初级的队伍已经组阁完成，这几名少女的未来将值得大家所期待。



149人中，你，会选我么？

第一天 初次拨打的电话

这一天，“我”和往常一样在秋叶原剧场看完AKB48—B组的公演，准备出门回家的时候，剧场的工作人员突然把我拦在门口对我大声说到“恭喜你！你是剧场的第1XXXX位观众！”随后秋原康也出现在我面前对我说着什么……虽然说的什么都因为我过分激动而没有听清，但是等回过神来后，还是隐约记得康叔跟我说：“恭喜你，你得到了一次与你喜欢的偶像交往的机会，只要是48系团体中的任何人都可以进行交往。”而且他还送给了我一个超豪华的盒子，等我回到家打开盒子后，发现里面只有一部外形奇怪的手机，但拿起手机打开后我立刻被惊讶得不知所措，因为这部手机里，有着全部48系妹子们的电话，共计149人！！犹豫了好久，我伸出颤抖的手拿起手机，拨通了期盼已久的号码。

（注：初次拨打电话玩家可以选择149人中的任意一人，一般情况下来说，肯定会首选自己喜欢的妹子啦，不过约会之后几天之内系统都会强制玩家不能再次拨打给已经通话过的角色，所以大家一定要考虑好拨打的对象。）



第三天 谁的号码从我的电话本中消失了

两天前，“我”成功地跟“大小姐”（柏木由纪）在游乐园约会，虽然我使坏坑她自己坐了一次过山车，不过在哄了她一会后，我们还是高高兴兴地去乘坐了观览车，感觉我留给她的印象好像还不错。约会结束后我还收到了她送给我的一张写真照片，这可真是天大的好事啊。不过第二天和第三天“大小姐”好像有事，我只好给其他成员打了电话，毕竟她们也是现在人气十足的偶像嘛～可是奇怪的事情却在今天发生了，和小岛阳菜在咖啡厅聊天之后回到家中，我拿出手机准备看看短信，却发现伴随着碎片破碎的音效，手机中有好多人的电话号码变成灰色，再也不能查看对方的状态了。虽然不知道是什么情况，不过好在柏木由纪的电话并没有消失。这样对我来说就完全没有问题了，一边这样想着我一边给“大小姐”打去了一个电话……

（注：当第三天结束之后，就会出现一次大规模的清理，系统会根据玩家前3天所做的选择来消除一些角色，会从149人消除到60人左右，这样就方便玩家在接下来的游戏中确定自己所喜爱的角色。）

第七天 我们都是好朋友～

今天已经是“我”拿到手机的第七天了，虽然我更偏向于AKB48这边的人一些，但是不知道为什么其它组的姑娘们联系方式破碎得十分快，几乎每天晚上都会有一部分人的号码从手机中破碎掉，难道是因为我太冷落她们了？可是没有办法啊，每天我只能和一个人约好日程，两头不能顾忌也没有办法，不过和AKB48关系好一些的SKE48，联系方式破碎得反倒会慢一些，看来这一定是两个队伍中关系好的人比较多的缘故，不过不管怎么样我也还是会一如既往地支持“48系”的～

（注：本作中增添了小组系统，如果玩家大部分选择的角色都固定在同一小组的话就会出现其他组“团灭”的情况，如果选择的角色分散在两个小组的话，两个小组中留下的角色就会多一些。）

第八天 接到一条留言电话

今天早上起床后刚打开手机，屏幕上就出现了一条语音留言电话，打开一看居然是“大小姐”昨夜留下的语音，难道她也感觉到了“我”对她有好感？仔细听了一下语音留言，原来是邀请我去鹿儿岛玩，她来做导游。二话不说直接回了电话，定好行程直奔鹿儿岛。因为柏木是萨摩的旅游大使，所以鹿儿岛上的好多景点都是由她给我做的介绍，虽然不如真正的导游，但是也是像模像样，整段旅行我们相处得十分愉快。

（注：游戏的中期会出现角色拨打留言电话过来，回复留言电话的话玩家可以在收藏模式中得到一张角色的写真，这些收集要素对粉丝来说就一定不能错过。）



第九天 猜猜我是谁？

因为在鹿儿岛玩的实在高兴，加上最后柏木迷路使我们两个耗费了不少体力，所以回到东京之后“我”就一直在家休息，吃完晚餐回家的路上，一个人突然从背后蒙住了我的眼睛：“猜猜我是谁？”虽然吓了一跳，但是声音还是再熟悉不过了，说出答案后，对方也放开了我。果然这个调皮的少女就是“大小姐”，她开心地跟我聊了几句之后，我们就各自回家了。

（注：游戏中有一定几率会出现角色让你猜她是谁的模式，该模式下只有一句角色的语音，不过一般来说都是和玩家关系很好的角色才会出现这个模式，但是这也是考验玩家的时候，毕竟听声辨人在 149 名角色的情况下还是略微困难的。）

第二十一天 约定之日

一连好几天拒绝了大部分人，终于在今天，“我”和大小姐逛完街之后，她问我明天有没有时间，说有十分重要的事情要跟我说。毫无疑问，我当然选择了有时间，哪怕就是地震和台风我也有时间啊！大小姐和我约好时间后便离开了，真希望明天会是一个好天气～



（注：等到角色被玩家拒绝到只剩下几名角色的时候，就会出现约定模式，角色会与玩家约定第二天的事件，如果玩家不喜欢该角色便可以直接拒绝，同意的话第二天就会出现“神告白”了。）

第十一天 公演事件

这天一早，一封邮件发到了“我”的手机里，打开一看居然是 NMB48 发给我的邀请信，上面邀请我前去参加她们的公演 CM 活动，这究竟该怎么办才好，因为我一直都是跟 AKB48 比较熟悉，所以自从拿到手机之后就没联系过 NMB48 的成员，导致她们早早就跟我没有联系了，没想到居然还发给了邀请信让我去参加公演 CM，真是不知道该如何选择了。

（注：游戏新增加的模式就是这个公演模式，当玩家过早地将其他小组全灭的话，有一定的几率会在某天收到公演邀请，如果接受并参加的话，该队伍中的角色就会全员复活，同时在收藏模式中玩家会获得一段对应的 CM 影像，由于条件不好满足，一旦出现建议玩家优先选择接受。）

第二十二天 告白之日

经过了二十多天的交往，“我”终于等到了这一刻，至于究竟发生了什么，这段影像名，会选择谁呢？



第十五天 还是没能忘记你

之前的公演邀请“我”最后还是因为一些事情没能赴约，没想到今天却收到了一条短信，发信人是 NMB48 的渡边美优纪，短信中她表达了自己对我的思念之情。虽然知道会让她伤心，但是还毅然回复了：“对不起，我已经和别人有约了，抱歉。”因为一旦接受的话，也许对她的伤害会更大。

（注：游戏后期的时候会有一些角色发来短信“求和好”，一旦回复的话就会复活该角色。注意，照片收集中有一张写真的获得方式是先拒绝掉对方，然后通过“求和好”的短信复活这名角色，并最终接受告白。不过有一些角色几乎就不发这样的短信，完全是靠运气来的，至于怎么选择就看玩家怎么考虑了。）



奖杯列表

在 PSV 版中本作也加入了奖杯系统，因为本次收录的人数高达 149 人，所以白金的条件也就成了接受这 149 人的告白。游戏中成功约一个角色直到出现告白影像最少也需要经过 20 天，更何况 149 人中肯定有玩家不喜欢的成员，虽然不会粉她，但是强迫看告白影像应该也是一件比较悲剧的事情了。所以想要拿到本作的白金，首先要做到的就是要博爱……下面就是奖杯的详细列表，供真饭们参考。

名称	开启条件	奖杯种类
AKB1/149　MVP！	得到全部奖杯即可获得该奖杯	白金
新规パネル割り职人	游戏中拒绝成员使其联系方式破碎超过 1000 人	铜杯
100DAY 突破	游戏中的天数超过 100 天	铜杯
TeamH 推し	与 TeamH 小队全体成员约会成功	铜杯
TeamM 推し	与 TeamM 小队全体成员约会成功	铜杯
TeamN 推し	与 TeamN 小队全体成员约会成功	铜杯
TeamE 推し	与 TeamE 小队全体成员约会成功	铜杯
TeamK Ⅱ推し	与 TeamK Ⅱ小队全体成员约会成功	铜杯
TeamS 推し	与 TeamS 小队全体成员约会成功	铜杯
Team4 推し	与 Team4 小队全体成员约会成功	铜杯
TeamB 推し	与 TeamB 小队全体成员约会成功	铜杯
TeamK 推し	与 TeamK 小队全体成员约会成功	铜杯
TeamA 推し	与 TeamA 小队全体成员约会成功	铜杯
新参パネル割り职人	游戏中拒绝成员使其联系方式破碎超过 3000 人	银杯
500DAY 突破	游戏中的天数超过 500 天	银杯
TeamM 激推し	接受 TeamM 小队全员的神告白	银杯
TeamN 激推し	接受 TeamN 小队全员的神告白	银杯
TeamE 激推し	接受 TeamE 小队全员的神告白	银杯
TeamK Ⅱ激推し	接受 TeamK Ⅱ小队全员的神告白	银杯
TeamS 激推し	接受 TeamS 小队全员的神告白	银杯
Team4 激推し	接受 Team4 小队全员的神告白	银杯
TeamB 激推し	接受 TeamB 小队全员的神告白	银杯
TeamK 激推し	接受 TeamK 小队全员的神告白	银杯
TeamA 激推し	接受 TeamA 小队全员的神告白	银杯
古参パネル割り职人	游戏中拒绝成员使其联系方式破碎超过 6000 人	金杯
1000DAY 突破	游戏中的天数超过 1000 天	金杯
HKT48 神推し	接受 HKT48 全员的神告白	金杯
NMB48 神推し	接受 MNB48 全员的神告白	金杯
SKE48 神推し	接受 SKE48 全员的神告白	金杯
AKB48 神推し	接受 AKB48 全员的神告白	金杯



时光让曾经的青年警察变成了老练的特工
岁月把往日的强悍战士变成了迷茫的酒鬼
只有你，历经多年磨练，却仍然如同钻石般璀璨
魅力不减，性感依旧，正邪难辨，神秘莫测
艾达·王，数载纵横谍海，也仍然像是女神般美丽

- 名称：艾达
- 作者：米思
- 软件：Photoshop & Painter
- 用时：30小时

魅女 SHOW UGEE友基

文 藤曦 编 星夜 美编 NINA

THQ：倒下的玩具总部

自从2009年以来，在恶劣的全球经济环境中，欧美游戏公司的倒闭潮持续至今，2012年12月19日，又一位巨人轰然倒下。THQ，曾经的全球第三大游戏发行商。它靠授权游戏而崛起，也随着授权游戏而没落。它的兴衰正是游戏行业生态变化的写照。



玩具总部

1990年4月，纵横玩具行业20多年的Jack Friedman创办了THQ，其全名为“Toy HeadQuarters”，即“玩具总部”之意。这家公司位于加州Clabasas，如其名所示，它并非一家单纯的游戏公司，除了游戏之外，他们还有布娃娃、棋牌和电子玩具。Friedman从1960年代中期开始进入一家玩具公司当销售员。1970年，他在原雇主的合伙投资之下创办了LJN Toys。不久LJN被综合型娱乐财团MCA公司(当时这家公司是环球电影的母公司)收购，Firedman厌恶为这种充满官僚作风的巨型集团工作，于是不久就辞职并投资100万美元开办了自己的公司，这家公司就是THQ。

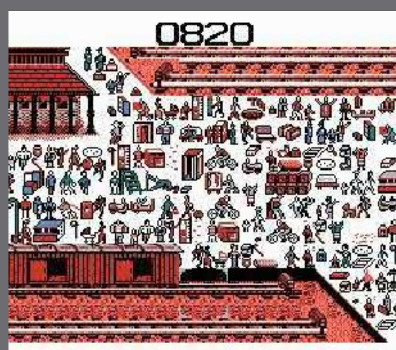
作为一位从事玩具行业20多年的经理人，Friedman最擅长与娱乐行业打交道，购买各种热门影视作品的玩具授权。当年LJN最成功的一个玩具系列就是斯皮尔伯格的科幻电影《E.T.》的官方授权玩具，他本人也与迈克尔·杰克逊私交甚笃，推出了一系列的迈克尔·杰克逊模型手办。这种围绕产品授权的经营理念成为今后20年THQ不变的商业主旋律。



▲THQ的早期游戏《小飞侠与海盗》。



▲THQ初期最畅销的游戏《小鬼当家》。



▲儿童畅销书《瓦尔多的幻想之旅》改编的同名游戏。

THQ 成立之后不久就收购了游戏发行商 Broderbund 的游戏部门，其首款作品于同年 10 月发售。THQ 的早期产品包括《小飞侠与海盗》的棋盘游戏，以及一些模型玩具，还有冰球巨星 Wayne Gretzky 的游戏。那时 THQ 员工总数只有十余人，并没有自己的游戏开发与生产能力。他们只负责产品规划设计，然后外包给实际的设计与制造厂。

THQ 迫切的需要资金进行扩张。为了获取资金，1991 年 Friedman 决定将 THQ 与 Trinity Acquisition 合并。Trinity 实际上只是一家空壳公司，1989 年成立于纽约，其创始人通过一系列的金融运作使之能在证券交易市场上公开挂牌，同时物色做实业的企业与之合并。Trinity 与 THQ 各取所需，一个需要实业支撑，另一个需要融资渠道。于是两家公司顺利合并，成为 THQ,Inc. 并继续在纳斯达克交易。这家公司成立的第一年，就交出了营业额 3300 万美元的好成绩，那时他们的员工总数只有 16 人。

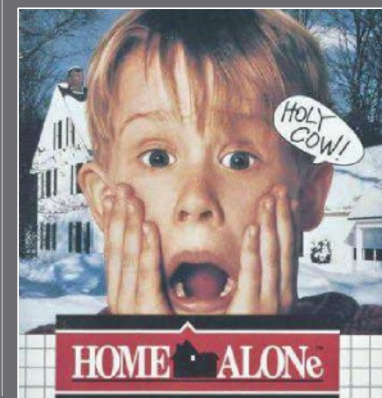
THQ 初期获得的成功，要感激 Friedman 成功获得了电影《小鬼当家》的游戏授权，另一款大热销的游戏是儿童畅销书《瓦尔多的幻想之旅》的授权之作。与 EA、Activision 等同时开发大量 PC 游戏的美国老牌游戏公司不同，THQ 一开始就专注于家用机游戏。THQ 的血液中流淌着玩具公司的基因，他们一直将儿童作为自己最大的目标市场，而在 1990 年代初，任天堂的游戏机是最受儿童欢迎的产品。THQ 收入的 80% 都是来自任天堂主机上的游戏，剩下的 20% 为布娃娃和棋牌游戏的收入。THQ 的游戏主要通过玩具反斗城、Kay-Bee Toy 等玩具连锁店销售，此外它还与任天堂签署了海外代理发行协议，通过任天堂的渠道将 THQ 的游戏打入欧洲、澳大利亚、南美洲以及部分亚洲市场。

当时虽然游戏产业在迅速崛起，但是尚未形成自己的品牌认知度。尤其是在美国，大部分游戏公司只能通过授权的方式吸引玩家的注意。Acclaim 有《辛普森一家》的授权，而 Konami 在美国的销售主力是《忍者神龟》——仅 1991 年推出的《忍者神龟》游戏就有 7 款。游戏厂商之间的激烈竞争意味着授权费会节节攀升。Friedman 也意识到其中蕴藏的风险，他曾告诫其他公司同事，如果游戏质量不好，不管品牌名声有多响亮，在零售店里都撑不过三个星期。但是自身没有游戏开发团队的 THQ 无法左右游戏质量。那时他们的全部游戏都是外包给专业团队进行编程，一款游戏的编程费只要 15 万美元，销售出每套游戏另外给 0.5~1.75 美元的权利金。一般每卖出一张游戏有 45~50% 的毛利，游戏零售价格中的 8~10% 要交给授权方作为授权费。

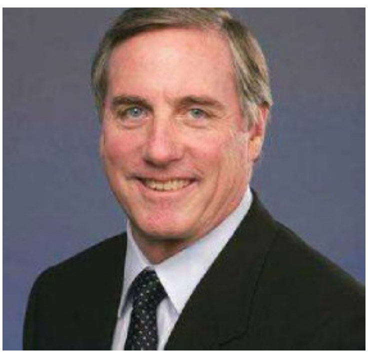
在 THQ 成立一年后，只花 100 万成立该公司的 Friedman 已经赚得盘满钵满。他所拥有的 THQ 股票价值已经达到 1400 万美元，他的基本年薪还有 40 万美元，并且可以获得 THQ 3% 的税前利润作为奖金。

Friedman 的生意经很直接，他的原则就是观察社会流行趋势，在某个名人或影视作品将红未红之时签下授权协议，以尽可能最低的价格获得授权。日后 THQ 就可以随着这些作品的崛起而鸡犬升天。当时在 THQ 担任首席财务官的 Brian Farrell 说："他在《小鬼当家》上映第二天就去看了，然后他说'孩子们一定会爱死这部电影的'。"然后 THQ 仅仅向 20 世纪福克斯支付了 7.5 万美元就得到了《小鬼当家》游戏版的授权，该作的收入占到当年 THQ 总收入的四分之一。不过 Friedman 也有猜错的时候。他曾向说唱歌手 Vanilla Ice 支付了 15 美元的授权费，这笔钱打了水漂。Friedman 本人不玩游戏，但他经常读书看报，通过报道了解并分析流行趋势。

1992 年 MD 在美国崛起，大有赶超 SFC 的趋势。THQ 于是与世嘉签署了合作协议，开始为 MD 开发游戏。为了满足公司扩张的资金需要，THQ 进行了第二次股票增发，以每股 4 美元的价格发行了 150 万股。同时 THQ 在更广的娱乐领域和体育行业寻找授权。但是因为各游戏厂商的互相竞价，授权成本不断提高，THQ 收入增加的同时，净利润却有所减少。1993 年，Friedman 自动降薪 11%，不过他的年薪仍然有 85 万美元。同年，THQ 收购了芝加哥的黑珍珠软件公司。



坎坷之路



▲Brian Farrell是率领THQ十几年的灵魂人物。

1993 年，在游戏开发成本与营销成本都在不断攀升的大环境中，THQ 陷入了经营危机，其净利润开始大幅下降，并转为亏损。1993 财年，THQ 营业额为 3750 万美元，亏损却高达 1620 万美元。次年的情况更加糟糕，营业收入突然骤减至 1330 万美元，亏损则高达 1750 万美元。如此恶劣的经营状况意味着 THQ 随时可能倒闭。1995 年，Friedman 引咎辞职。首席财务官 Brian Farrell 出面执掌大局。他首先将已经跌到垃圾价格的 THQ 股票以每股 0.5 美元甩卖了 350 万股，由此获得的一百多万美元专注于开发几款 SFC 重点游戏。同时他进行了严格的存货控制，并将 THQ 的 60 名员工裁减了一半。

当其他游戏公司都在大量投资于 PS、SS 等次世代游戏之时，THQ 专注于开发 SFC 和 MD 游戏。Farrell 认为在世代交替之时，守住旧主机才是 THQ 的机会所在。因为其他厂商都太着急地转型到新主机，16 位机的软件供应急剧减少，THQ 的游戏将因此而更容易引起注意。于是 THQ 制作了一批售价仅 10~15 美元的 16 位机游戏，在 1995 年推出的游戏数量达到 24 款，比一年前增加了一倍。此举获得了立竿见影的效果，1995 年 THQ 的销售



■WCW系列摔角游戏一直是THQ的重要收入来源。


THQ的新办公楼。

收入超过 3300 万美元，净利润达 60 万美元。THQ 还在英国顺利成立了一个发行公司。

采取薄利多销的策略之后，THQ 摆脱了破产危机，成功走出谷底。1996 年，THQ 销售收入达到 5020 万美元，净利润达 190 万美元。这一年 THQ 推出了 30 多款游戏，其自身的游戏开发实力也在强化中，收购了软件开发商 Inland Productions，还有游戏设计公司 Heliotrope 工作室。此时 32/64 位机市场开始逐渐成熟，Farrell 判断进入次世代的时机已到。THQ 开始为 64 位机开发游戏，获得了“世界摔角赛 WCW”的授权，那一年圣诞期间发售的 WCW 摔角游戏成为 THQ 发展史上的另一个里程碑，其销售收入高达 3600 万美元。这一年 THQ 的总收入达到了 9000 万美元。可惜的是，第二年 WCW 的授权被 EA 横刀夺爱，消息公布之后，一度造成投资者的恐慌，THQ 股票遭到抛售，市值在两日内蒸发了 40%。但神奇的 Farrell 再次化险为夷，他获得了动画制作公司 Nickelodeon 的授权，根据《淘气小兵兵（Rugrats）》制作的游戏大热卖，不到一年时间就崛起为 THQ 的收入主力。接着 THQ 又获得 WCW 主要竞争对手“世界摔角联盟 WWF”的授权。

1998 年，THQ 增加了两个分公司。首先是以 79 万美元现金外加 24.6 万股股票收购了麻省的 3D 图形开发商 GameFX，接着又以 600 万美元收购了德国软件商 Rushware。此外，虽然 THQ 失去了 WCW 的授权，但是根据之前的合同，THQ 在 1999 年之前仍然可以销售 WCW 的游戏。在这两年内，THQ 相继推出了 3 款 WCW 的游戏，包括《WCW/NWO Revenge》、《WCW Nitro》以及《WCW/NWO Thunder》。THQ 为这些游戏投放了大量的广告，同时《淘气小兵兵》的游戏也是风生水起。当时 N64 在世界范围可谓孤立无援，而 THQ 却将其经营重心放在 N64 上，其收入的 55% 来自 N64 游戏，PS 游戏只占 30%，GB 游戏占 8%，PC 游戏只占区区 2%。

因为 WCW 的巨大成功，THQ 在体育游戏类型上不断加大投入，在 1999 年推出了保龄球游戏、越野摩托车游戏和钓鱼游戏。并与越野摩托车明星 Ricky Carmochael 签约，与 MTV 体育台达成战略合作协议。这年底，THQ 收购了 Genetic Anomalies 公司，正式进入网络游戏市场。圣诞节过后，THQ 公司总部搬到了崭新的豪华办公楼里。

2000 年春季，THQ 推出其首款网络摔角游戏——《WWF With Authority》。该作由 Genetic Anomalies 开发，可以与全世界的玩家在线对战。游戏中也引入了聊天功能与世界排名系统。

THQ 的风光日子没有过太久，游戏产业风云多变的复杂处境再次使其陷入困境。2000 年 5 月，THQ 宣布由于在主机世代转型中未能把握机遇，新财年预计将出现巨额亏损。在此期间，THQ 最成功的投资是与日本 Yuke's 公司合作，这家在日本并不出名的公司日后将成为 THQ 摔角游戏的主要开发者，成为其收入的重要来源。此外 THQ 还与德国西门子通信设备部合作进行游戏的营销推广，还开设了澳大利亚分公司。这一年 THQ 实施了成立以来最大手笔的并购案——以 2000 万美元收购了伊利诺伊斯州的 Volition 公司。同年 9 月，THQ 宣布加盟 Xbox 阵营，将为 Xbox 推出 WWF 新作，以及根据热门电视节目《谁想成为百万富翁》制作的问答游戏。

高速扩张

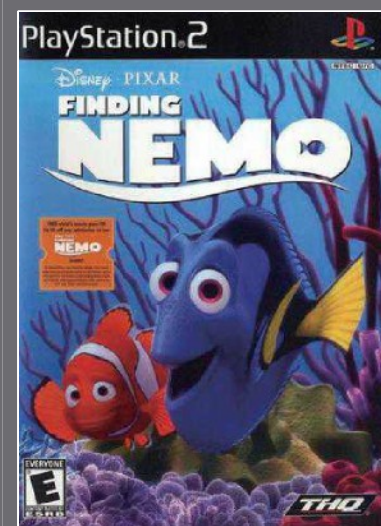
收购 Volition 无疑是 THQ 众多并购案中最成功的一起。1993 年年轻程序员 Mike Kulas 与 Matt Toschlog 创办了 Parallax Software 公司，他们开发了一款快节奏的动作游戏，叫做《Descent》。但是他们的原发行商 Apogee 才几个月就对该作失去了耐性。遭遇中途撤资的 Parallax 必须马上找到一家发行商为他们提供资金，否则就会面临破产。幸运的是 Interplay 公司很喜欢他们的技术 DEMO，答应出资让他们将游戏做完。该作获得了大成功，随后 Parallax 制作了一个资料片，但是被 Interplay 当作续作，命名为《Descent II》后堂而皇之地上市销售。此举令 Parallax 十分不满，他们认为将资料片的内容卖出完整版游戏的价格会毁了自己的名声。


▲《赤色派系》的场景可破坏程度对如今来说不值一提，但在当时却极具革命性。

在《Descent II》之后，Toschlog 创办了 Outrage Entertainment，而 Kulas 创办了 Volition。与 Parallax 一样，Volition 是一家由程序员们组成的公司，技术实力相当出众。他们开发的第一款游戏《FreeSpace》有华丽的画面与巨大的场景，游戏性也是可圈可点。但是续作《FreeSpace2》虽然在创意上更大胆，销量却令人失望，Interplay 决定取消对 Volition 的支持。就这样，Volition 为其下一款新作《Summoner》而到处寻找发行商。而当时 THQ 正寻求进入 PC 游戏市场的机会，《Summoner》正是他们所需要的游戏。同时 THQ 希望 Volition 制作《Summoner》的家用机版，对应平台正是当时刚公布的 PS2。

《Summoner》是美国第三方首款对外展出的 PS2 游戏，Volition 的超高工作效率让 THQ 十分满意。2000 年 8 月 31 日，Kulas 将 Volition 卖给了 THQ。不过《Descent》和《FreeSpace》的版权都属于 Interplay，Volition 只能与自己创造的这两个系列诀别。

2000 年 10 月，《Summoner》随美版 PS2 同步首发。这是一款注重剧情的奇幻 RPG，战斗融合了即时与回合制，因为 Volition 缺乏家用机游戏制作经验，其中有许多设定让 PS2 玩家无所适从，游戏销量惨淡。与此同时，原《Descent 4》团队正在开发一款全新作品，这就是 FPS 游戏《赤色派系（Red Faction）》。本作于 2001 年 5 月发售，游戏充分利用了 PS2 的双摇杆，其最大卖点是号称“完全可破坏”的游戏场景，再次展示了 Volition 技术团队的非凡实力。通过 THQ 的卖力宣传，就算



▲《海底总动员》曾是THQ最畅销的游戏。

没玩过本作的玩家，都知道它的特色是“如果要走出一个房间，不需要开门，在墙上炸出一个洞即可”。这在当时来说可算是一种革命性的技术，给人留下深刻印象。Volition 自主研发的 GeoMod 引擎也带来了战斗和解谜方面的创新。

Volition 虽然对《赤色派系》很有信心，但怎么也没想到它的销量竟然高达 200 万套！它被认为是当时最出色的 PS2 射击游戏。Volition 从此成为 THQ 旗下实力最强的游戏工作室。

如果当时 THQ 好好利用 Volition 的技术优势，投入更多的资源将《赤色派系》打造成水准更高的大作，也许它会成为一个可与《COD》抗衡的顶级大作。可惜授权游戏的经营惯性使其缺乏逐步培养自家品牌的耐心，当时授权类游戏市场的一片大好也使其做出了错误的判断。

《赤色派系 2》与前作仅相隔一年就仓促上市，而且一口气推出了 PS2/NGC/Xbox 和 PC 版。因为开发周期短，本作被认为只能说是一个资料片性质的续作。游戏的改进程度有限，战役模式流程很短，也缺乏在线多人模式。游戏销量降低到 150 万套，THQ 一下子失去了继续推出续作的热情。就在这一年，THQ 的授权类游戏全面开花，“《WWE》系列”达到鼎盛时代，接连推出了两款游戏，仅 PS2 版的销量就达到 600 万套。Nickelodeon 授权的《海绵宝宝》也有超过 300 万套的销量佳绩。同年销量超过 200 万套的游戏还有《史酷比》和《ATV 越野赛车 2》等，授权类游戏的丰厚利润让 THQ 乐不思蜀，打造原创品牌的努力被搁置。这一财年，THQ 销售收入超过了 5 亿美元，比 2001 年增长近三成。

授权类游戏的丰厚回报促使 THQ 不断加大授权费的支出。在 Nickelodeon 之后，2002 年 5 月，THQ 宣布其大手笔买断了皮克斯多部热门作品的独家授权，包括《海底总动员》、《超人总动员》、《汽车总动员》，合同期限为 6 年。当时 Farrell 曾兴奋地对媒体说：“光是这三大系列，每年就会为我们创造 1 亿美元的收入。”

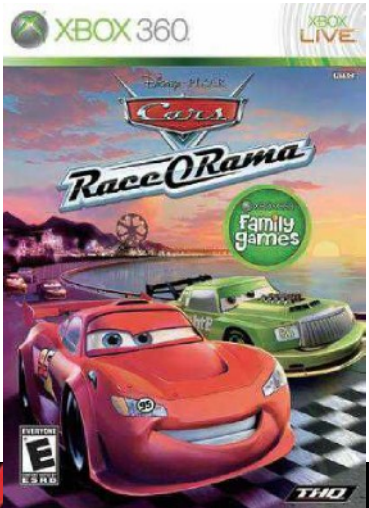
皮克斯与迪士尼的授权果然推动 THQ 的授权游戏业务获得进一步的发展。2003 年，《海底总动员》四大机种（PS2、GBA、Xbox、NGC）总销量超过 650 万套！是 THQ 有史以来最畅销的游戏。同年发售的《海绵宝宝》新作四大机种销量也超过 440 万套。《WWE》新作销量超过 280 万套。THQ 收入的 90% 以上来自授权游戏。这些游戏带来的丰厚利润帮 THQ 进入最快速的扩张阶段，先后收购了 Relic Entertainment、Vigil Games、Blue Tongue Entertainment、Juice Games、Kaos Studios……THQ 的发行网络也扩大到欧洲和亚太地区。此时的 THQ 并未意识到，自己的繁荣建立在他人的品牌基础之上，没有了授权，THQ 根本拿不出可以独挡一面的品牌。市场的任何风吹草动都可能给 THQ 造成巨大影响……

核心向转型



▶作为X360首款沙箱式游戏的《黑道圣徒》大获成功。

对于游戏厂商来说，授权游戏是一把双刃剑。一方面，授权游戏适合赚快钱。因为其本身的品牌效应，放在游戏店或超市的货架上比较容易吸引人们的注意，尤其是儿童玩家。另一方面，授权游戏对游戏厂商本身的实力积累极其不利。因为授权游戏要配合影视原作的档期，制作周期很短，游戏质量通常很低。就算做出了高质量的游戏，品牌所有权毕竟是在别人的手中，游戏销量越高，授权费也会水涨船高。靠授权游戏而崛起的 THQ，就面临着游戏质量低下、授权费支出逐年攀升的困境。在 PS2 时代，EA、Activision 等都是以授权游戏为收入主力，EA 靠的是体育游戏和《哈利·波特》等电影游戏，Activision 靠的是滑板游戏、音乐游戏与《蜘蛛侠》，在这样的行业风气下，THQ 并未深刻意识到危机的迫近。



2007 年 THQ 达到了巅峰状态。5 月 10 日，THQ 宣布其截至 2007 年 3 月 31 日的财年里，总销售额突破 10 亿美元大关，同比增长 27%。这是 THQ 连续第 12 年实现收入增长，其净利润也达到了 6800 万美元。至此，THQ 正式跻身为全球第三大游戏发行商，仅次于 EA 和 Activision，而且与 Activision 之间的差距已经很小。THQ 预计其新财年收入将达到 11.2 亿美元。

2006~2007 财年，THQ 最畅销的游戏仍然是授权游戏——这一年发售的《赛车总动员》同时在 6 大平台上发售，销量超过 600 万套。《WWE SmackDown vs. RAW 2007》再次保持 250 万套以上的销量佳绩。但真正值得庆贺的是一款原创游戏的异军突起——Volition 工作室蛰伏多年之后，以一款《黑道圣徒》再次令人刮目相看。本作在 X360 上发售之后，销量迅速突破 200 万套。是整个 2006 年最具话题性的 X360 游戏之一，在前几次主机世代交替中屡遭不顺的 THQ 这次终于扬眉吐气。话虽如此，与销量超过 600 万套的《赛车总动员》相比，开发时间超过 3 年、制作成本高昂的《黑道圣徒》利润率要低得多。

THQ 不是不知道原创游戏的重要性，也不是舍不得往原创游戏里砸钱，只是其旗下有实力的开发团队太少，投入大量预算开发的游戏却总是欠缺一些火候，最终功败垂成。2007 年，在公布了史上最高的销售业绩之后，等待 THQ 的不是光明前程，而是无尽的噩梦。

2007~2008 财年，两款原创大作的失败拖累了 THQ。赛车游戏《Juiced 2》和《特技人 引爆》是被 THQ 报以厚望的游戏，这两款游戏的惨败严重打击了 THQ 发展自主品牌的信心，也打乱了 Farrell 的商业部署。2007 年末商战期间，THQ 的净利润下降了四分之三。分析家 Michael Pachter 说：“他们（THQ）用大作的预算开发游戏，却没有大作的销量，所以只能从赚大钱变成赚小钱。”

《Juiced 2》和《特技人 引爆》失败之后，THQ 对内部正在开发的所有游戏项目进行了重新评估，取消了两款大预算的游戏，损失了 2700 万美元。这一年，游戏市场规模增长了 28%，而 THQ 的收入仅微幅增长了 1%。进入 2008 年后，THQ 的噩梦正式开始。这年第一季度，THQ 净亏损 3450 万美元。Brian Farrell 承认 THQ 在核心游戏和儿童游戏市场都面临激烈竞争。为了控制成本，THQ 将在全公司范

围启动裁员计划，预计 17 个游戏工作室总共会裁员 200 人。事后 Farrell 表示这次裁员只是公司资源的重新调整，在裁员的同时，THQ 会增加 500 个职位。然而裁员计划如期进行，而增加职位的承诺却成为空头支票。多重因素打乱了 THQ 的转型计划。

2008 年 THQ 与皮克斯的合同到期。由于在此两年前皮克斯已经被迪士尼收购，而迪士尼正着重发展自己的游戏部门，本着肥水不流外人田的原则，迪士尼没有与 THQ 续约。失去了这个大靠山之后，THQ 签下了漫威公司的多部作品，并签约了梦工厂动画的最新作品。尽管如此，授权类游戏正在急速下跌，这些替补游戏无法减缓 THQ 的坠落之势。

2008 年 Activision 与暴雪合并之后一举超越 EA，成为全球最大游戏厂商，同时其业绩几乎增长了一倍。而就在几个山头之外的 THQ 总部里，却是一片愁云惨雾。2008 财年，THQ 仍然保持着 10 亿美元的销售额，但是净亏损达到了 3530 万美元。2008 年底，席卷全球的金融危机令 THQ 雪上加霜。金融危机之后，零售业普遍紧缩，各大零售商为了降低风险，纷纷降低进货与存货量，易造成产品积压的低口碑游戏到处吃闭门羹。缺乏高分大作的 THQ 面临空前严峻的零售环境。

2009 年初，THQ 宣布裁员 600 人，相当于其员工总数的四分之一。Paradigm Entertainment、Mass Media Inc.、Helixe、Locomotive Games 和 Sandblast Games 等 5 家工作室被接连关闭。消息公开之后，业界分析家们感慨万分，Lazard Capital Markets 的 Colin Sebastian 说："过去游戏业界涨潮之时，所有船只都被推高。而如今市场仍在成长，但赢家越来越少。"



▲场面火爆的《特技人 引爆》业界评价不低，可惜销量未达标。

对 THQ 来说，成也授权，败也授权。授权游戏的迅速衰退使其首当其冲，成为最大的受害者。过去 THQ 的授权游戏以皮克斯和 Nickelodeon 为主，完全依赖低龄玩家。而随着免费网络游戏的崛起，低龄玩家越来越倾向于玩轻松简单的网页游戏和手机游戏。金融危机与授权游戏市场萎缩的双重冲击将 THQ 打入了地狱。短短一年内，THQ 的市值蒸发了 86%，到 2009 年 3 月，其市值只剩下 1.73 亿美元。

在游戏销量不断下降，家用机游戏开发成本不断提高的恶劣处境中。THQ 的现金储备从两年前的 4.58 亿美元减少到 1.44 亿美元。Brian Farrell 只有进行"瘦身"，希望通过大裁员将每年的开支减少 2.2 亿美元，同时将现有的资源投入到更多的核心向大作。此时的 Farrell 已经看到了 THQ 的问题所在，他知道授权游戏市场的突然崩溃是因为游戏质量不高，玩家忠诚度低。当免费游戏随处可寻，小玩家们对于那些四五十美元的低质游戏再也提不起兴趣。而高质量的核心向大作有忠诚的玩家群体，也拥有免费游戏无可比拟的游戏品质，拥有其不可替代的价值。Farrell 说："我们的战略是专注于大作，制作顶尖的游戏，并进行有效宣传。高分会带来高销量和高利润，我们已经有相关的全盘计划，将会带领公司恢复盈利。"

全盘计划

Brian 所说的"全盘计划"主要包括两个方面：其一是加强核心大作的投入，采取少数精锐的原则；其二是加大对 Wii 休闲游戏的投入，弥补其不断流失的低龄玩家。


▲板垣伴信的《恶魔三全音》被THQ退还。

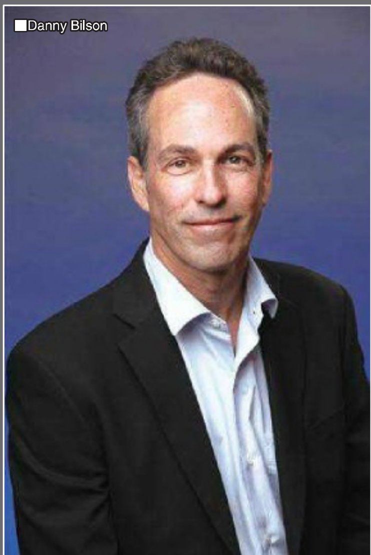
负责 THQ 核心化战略的是公司副总裁 Danny Bilson，他的父亲与祖父都曾是好莱坞小有名气的导演。1997 年他被当时的 EA 主管 Don Mattrick 招入 EA，担任了《模拟人生》等多款游戏的顾问。2004 年他开办了自己的游戏工作室，但是不久就难以为继。2007 年 THQ 招募他掌管当时刚刚成立的"核心向游戏部门"。在 THQ 的产品线中，原创核心向游戏的比例不断提高。到 2010 年，THQ 正在开发的游戏中，原创游戏占到了一半，Bilson 说："从某些方面来说，我正在把我们 THQ 带回到 70 年代的好莱坞，那是艺人与内容高于市场宣传的年代。"

《家园前线（Homefront）》的浮沉是 THQ 核心化战略的经典案例。据 Bilson 透露，本作的开发成本在 3500~5000 万美元之间，另外投入了数千万美元的宣传费，是 THQ 成立 20 年来投入成本最高的游戏。据估算，该作销量超过 200 万套才能勉强实现盈亏平衡。THQ 的内部目标是销量至少 500 万套以上。在地毯式的广告轰炸之下，《家园前线》发售前业界关注度几乎可与《COD》媲美。Farrell 曾在某媒体的采访时表示："《家园前线》完全有可能成为下一个《COD》！"

在《家园前线》上市前一天，THQ 的股价提高了 6%。随后，该作的媒体评分陆续出炉，据 Metacritic 统计，其平均分只有 72 分（X360 版），而之前 THQ 曾说"应该可以达到 90 分以上"。失望情绪在业界和投资者中蔓延，THQ 的股票遭到恐慌性抛售，单日股价跌幅达到 21%！

《家园前线》虽然素质令人失望，但该作本身并未亏损。游戏发售十天内出货量超过

240 万套，虽然其中有部分滞销，但基本做到了盈亏平衡。本作真正的负面影响是使各界对 THQ 失去了信心，THQ 的核心向转型战略在此触礁。《家园前线》的失败反映了 THQ 在核心向战略上急功近利的心态。从 EA 的《战地》到 Activision 的《COD》，都是经过多年的技术与经验积淀才有如今的成就。而 THQ 却试图临时抱佛脚，误以为只要拉拢几个名制作人，投入足够多的预算就可以做出顶尖大作。《家园前线》的开发商 Kaos 工作室是 2006 年才成立的新工作室，其大部分成员来自 Trauma 工作室，他们过去的代表作是《Desert Combat》。将一个试图挑战《COD》的游戏，交给这样一个名不见经传的团队，可见 THQ 所谓的核心向转型是多么草率。


■Danny Bilson

《家园前线》发售三个月后，THQ 关闭了 Kaos 工作室。紧接着，THQ 宣布放弃“《赤色派系》系列”。2011 年 8 月，THQ 宣布关闭澳大利亚工作室和 Blue Tongue，从儿童游戏和授权游戏领域全面撤退。

THQ 倒闭危机的真正导火索是为 Wii 开发的 uDraw 平板控制器。2010 年，THQ 为 Wii 推出了这款被抱以厚望的周边装置，准备将其应用于今后 THQ 的一系列游戏。THQ 希望 uDraw 像任天堂的平衡板一样获得巨大成功，也为其推出了 PS3 和 X360 版。结果是 Wii 版销量惨淡，而 PS3/X360 版甚至无法进入销量榜前 100 名，即使其售价从 60 美元一路下跌到 20 美元。

据媒体报道，因为 THQ 过分高估了 uDraw 的商业潜力，产量远远大于需求量，结果造成 140 万套产品积压，而且这还不包括 uDraw 的游戏本身。该产品给 THQ 造成了至少 1 亿美元的损失，是其有史以来损失最惨重的游戏。不久 THQ 宣布 uDraw 停产，声明中说：“今后 THQ 将专注于优质核心向游戏和摔角游戏，并拓展数字发行的收入。”

2011 年末商战期间，THQ 不仅没有从旺季效应中获得好处，反而亏损了 5590 万美元。圣诞假期过后，THQ 开始大裁员。首批裁员 30 人，紧接着又裁掉了 170 人，最后裁员总数达到 240 人。Brian Farrell 本人也宣布降薪 50%，年薪减少到 35.9 万美元。其余董事会成员全部自愿降薪。与此同时，纳斯达克向 THQ 发出了摘牌警告——如果其股价无法在2012年7月23日之前连续10天超过1美元，THQ 将会被踢出纳斯达克。

2012 年 5 月，THQ 宣布截至 3 月 31 日的上个财年净亏损额高达 2.4 亿美元，最后的现金储备已经被用光，此时的 THQ 已是资不抵债。2012 年 5 月 30 日，Danny Bilson 引咎辞职，同时顽皮狗创始人 Jason Rubin 成为 THQ 新总裁。2012 年 6 月 4 日，THQ 宣布将 UFC 的游戏授权转让给 EA。7 月 5 日，THQ 宣布将《恶魔三全音（Devil's Third）》的发行权返还给板垣伴信。9 月 6 日，THQ 退还了吉尔莫·德尔·托罗导演的游戏项目《inSANE》。11 月 13 日，THQ 宣布其无力偿还 Wells Fargo 的 5000 万美元债务，公司已步入破产边缘。此外 THQ 还有 2.5 亿美元的长期债务。12 月 19 日，THQ 正式提交破产保护申请。

THQ的遗产



▲黑曜石开发的《南方公园 真理之杖》深受业界期待。

THQ 倒闭了，但 THQ 这个招牌，以及它的游戏系列不会就此消失。来自神秘投资者的资金将确保 THQ 旗下工作室正在开发中的游戏顺利完成。至少《南方公园 真理之杖》、《地铁 最后之光》和《黑道圣徒 4》肯定会与玩家见面，事实上这些游戏的存在也是破产的 THQ 还能找到出资者的原因。不过 Vigil Games、Turtle Rock、Relic Entertainment 等工作室正在开发的未公布作品能否获得足够的资金做完则另当别论。另外一款备受关注的游戏是“《刺客信条》系列”缔造者 Patrice Desilets 正在开发的游戏。2010 年 THQ 高薪挖角，将 Desilets 从育碧拉到了 THQ。竞业禁止期的一年时间结束后，他在 2011 年夏季正式加入 THQ。据相关资料显示，他的新作代号为“1666”。据分析家 Michael Pachter 估计，如果《南方公园 真理之杖》和《黑道圣徒 4》的销量都能达到 250~300 万套，神秘投资者的投资将会获得回报，THQ 将继续存活。接下来的重点游戏将会是 Patrice Desilets 的“1666”，以及由 Crytek 开发的《家园前线 2》。而如果《南方公园 真理之杖》和《黑道圣徒 4》销量不到百万，投资者将血本无归，THQ 将真正从此消失。

目前看来，《黑道圣徒 4》应该可以达到 300 万以上的销量。《黑道圣徒 3》就有超过 400 万套的销量佳绩，证明了 Volition 才是 THQ 真正的中流砥柱。《黑道圣徒 4》预计将于 2013 年底发售。而《南方公园 真理之杖》存在较大的变数，虽然本作是由极具实力的黑曜石工作室打造，公布之后也获得了媒体的积极反响。但这种题材特别的 RPG 并没有可靠的市场保证。THQ 的另一个期待之作是将于 2013 年 3 月发售的《地铁 最后之光》，本作的预告片公布之后，点击量超过 370 万。前作《地铁 2033》的销量约 70 万套。

目前 THQ 旗下还有几个颇具实力的工作室。除了肩负 THQ 命运的 Volition 之外，还有曾被 IGN 评为“2006 年度最佳开发商”的 Relic Entertaiment，他们曾经打造了《战锤 40000》、《英雄连》等系列，目前正在开发《英雄连 2》和代号“阿特拉斯”的新作。创造了“《黑暗血统》系列”的 Vigil Games 也是一个用心做游戏的工作室，虽然《黑暗血统 II》150 万套的销量没有达到 THQ 的预期，但业界 85 分的评价还算令人满意。这些工作室能否生存下去，将取决于 2013 年几款重点新作的表现。最终，能拯救 THQ 的，不是那些被它依赖了十几年的授权游戏，而是一点一点积累下来的原创品牌。

THQ关闭的游戏工作室

Big Huge Games

创立时间：2000年2月

收购时间：2008年1月

关闭时间：2009年5月

位于美国马里兰州，其首款游戏是PC的即时战略游戏《王国崛起（Rise of Nations）》，曾参与开发了《帝国时代III》的资料片。2009年被THQ卖给了38 Studios，公司的120人只留下70人。其最新作是动作RPG《大地王国 清算》。

Heavy Iron

创立时间：1999年

关闭时间：2009年3月

1999年由THQ在洛杉矶成立的工作室，主要负责THQ授权游戏跨平台版本的移植，参与的游戏有《超人总动员》、《美食总动员》、《海绵宝贝》、《史酷比》、《飞屋环游记》、《机器人总动员》等。

Helixe

创立时间：2000年7月

关闭时间：2008年11月

由THQ成立的游戏工作室，主要负责为任天堂的掌机开发游戏，也参与制作了几款Wii游戏。被THQ关闭之后，部分成员合伙创立了DoubleTap Games，继续开发NDS游戏。

Incinerator

创立时间：2005年

关闭时间：2009年3月

成立于THQ总部的内部工作室，负责各跨平台授权游戏的开发，以Wii版为主，包括《汽车总动员》的多部作品。

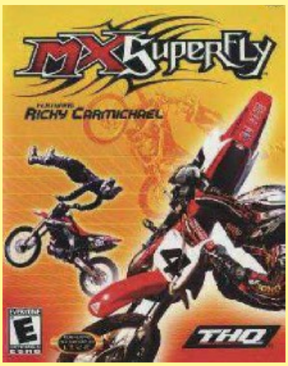
Locomotive Games

创立时间：1997年

收购时间：1999年

关闭时间：2008年

由EA Sports创始人之一的Don Traeger创办，原名为DT Productions，后来一度更名为Pacific Coast Power & Light。主要负责开发MX越野摩托车系列，以及各种狂暴竞速类游戏。



Mass Media Inc.

创立时间：1991年

收购时间：2007年2月

关闭时间：2008年11月

前身是1991年飞利浦旗下P.O.V.娱乐公司的游戏制作部门，1995年被剥离，之后一直为时代华纳互动公司做游戏。后来成为一家独立工作室，主要做外包。曾开发的作品有《星际争霸64》、《Namco博物馆》、《狂热吃豆人》等。被THQ收购之后专注于开发PS3游戏，是PS3版《黑道圣徒2》、《黑暗血统》的主要开发者。



Outrage Entertainment

创立时间：1997年12月

收购时间：2002年4月

关闭时间：2004年

1997年Parallax分裂成Outrage和Volition两家工作室，Volition被THQ收购后，Outrage也被其收购。Outrage位于密歇根州，其成员大部分来自Parallax。被THQ收购后主要开发了《赤色派系II》。

Paradigm Entertainment

创立时间：1997年3月

收购时间：2006年

关闭时间：2008年11月

最初是一家为航空航天企业客户提供飞行模拟软件的公司，1994年开始与任天堂签约，辅助开发了N64首发游戏《Pilotwings 64》。因为该作的大成功，Paradigm专门设置了一个游戏开发部门，此后为N64开发了多款驾驶类游戏。2000年被法国Infogrames公司以1950万美元收购，此后开发了《间谍猎人》、《谍中谍》、《终结者3》等游戏。被THQ收购之后，曾被委以重任，投入巨额预算开发了《特技人 引爆》和《Juiced 2》，虽然这两款游戏的全球出货量都超过百万套，但还是大大低于预期，Paradigm因此被关闭。

Universomo

创立时间：2002年

收购时间：2007年5月

关闭时间：2010年3月

创办于芬兰的手机游戏公司，最初主要为诺基亚N-Gage开发游戏，在美国圣地亚哥也有分公司。THQ为拓展手机游戏业务而于2007年将其收购，此后他们也开发了NDS游戏，不过主要是制作iOS游戏，包括手机版《乐高星球大战》等。

Kaos Studios

创立时间：2006年

关闭时间：2011年

THQ从Trauma工作室挖走了多名核心人员之后成立的工作室，2008年推出其首款游戏《前线 能源之战》。此后又招募多名经验丰富的开发人员，制作了THQ重点大作《家园前线》。

Blue Tongue Entertainment

创立时间：1995年

收购时间：2004年11月

关闭时间：2011年8月

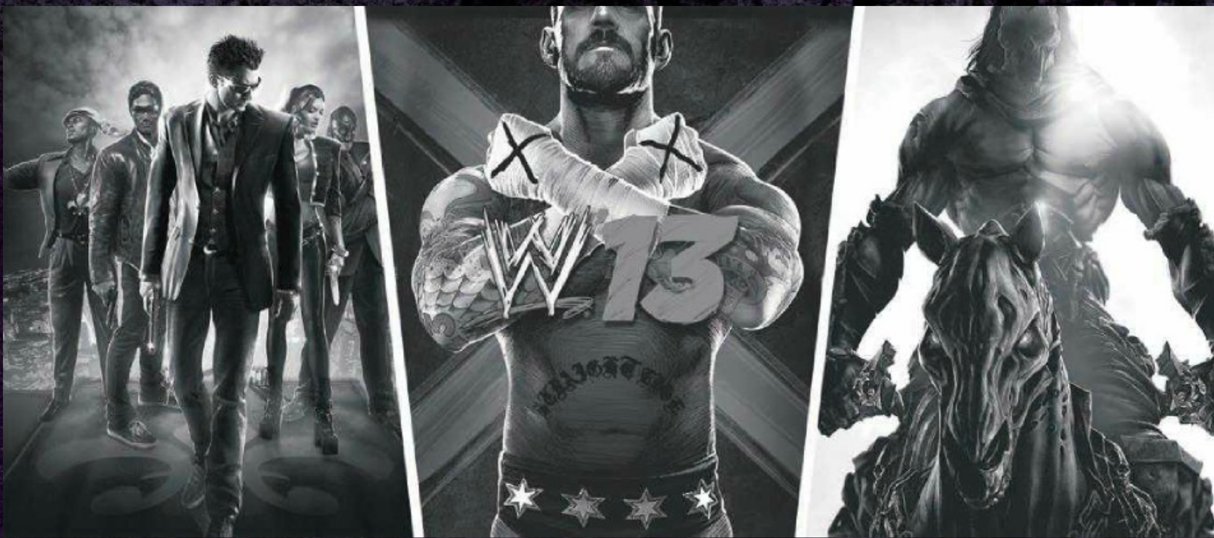
创办于澳大利亚的游戏工作室，最初主要做网页开发，1996年推出首款游戏《AFL Finals Fever》。被THQ收购后，其首款原创游戏是Wii的《de Blob》，获得了业界的极高评价。

THQ Studio Australia

创立时间：2003年

关闭时间：2011年

位于澳大利亚布里斯班，主要开发Nickelodeon授权游戏的跨平台版本，主要代表作是《降世神通》系列”。



缅怀倒下的战士

我们的THQ情结

论如今THQ旗下游戏系列的影响力，必然是敌不过Activision、育碧等厂商，但不久前其破产的消息传来，还是令众人感到惋惜。除了《黑道圣徒》、《黑暗血统》这样耳熟能详的系列外，THQ的游戏多为授权作品，因此根据电影，动漫，赛事，甚至电视节目改编而来的游戏相当多，这也使得不少玩家或多或少都有接触过THQ的作品。破产后的THQ应该会被新东家收购，旗下的作品虽不至于全军覆没，但肯定只有小部分叫好又叫座的系列会被保存下来，以往一些来不及被完善的作品可能会遭到抛弃。借此机会，就让我们怀着惆怅的心情，对THQ这位倒下的战士进行缅怀，追忆我们的THQ情结。

文 众编 编 铃 美编 anubis

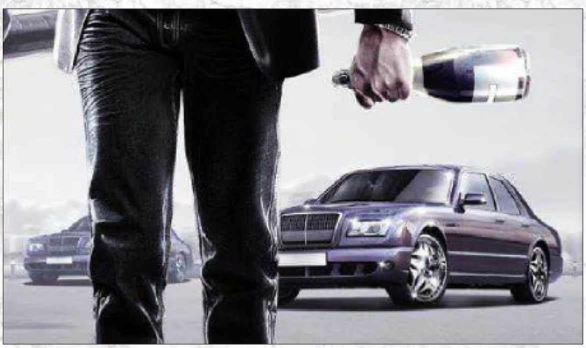


华尔兹

牵绊历史：2年
牵绊作品：《黑道圣徒3》

牵绊经历 笔者对《黑道圣徒3》的第一印象来自其那段恶搞《战地3》的宣传片，看到最后，当时嘴里没喝完的那口水差点直接喷出来。其对《战地3》原本的宣传片每个细节都进行了模仿和恶搞，替换成马车追逐那段实在是令人捧腹。虽然那时候游戏并没有给我留下特别好的印象，但却让我深深地记住了这款游戏，如此一来，游戏的宣传效果算是达到了。

游戏发售之后被第一关的抢银行给震撼了，不是震撼这次惊心动魄的过程，是震惊这游戏画面怎么会烂到这个地步，用“回到PS2时代”之类的话来形容都显得有些乏力。不过在游戏中随后将手里的人质扔出5、6米远后我又喷了一次，在编辑人物时看到屏幕上的马赛克彻底笑了。之后整个游戏过程中我几乎都是不停地在震撼与抱怨中切换度过。在通关之后，感叹整个游戏过程真是——AWESOME。



如果说“《黑道圣徒》系列”没有靠其恶搞的游戏内容的话，恐怕早已淹没在了各种同类游戏中。玩家看到游戏的第一眼恐怕不会马上认同这个“怪胎”。不过恰恰是这种剑走偏锋，使得该系列获得了极大的口碑与反响。如今在欧美各界崇尚以怪出名，越古怪越新奇的内容越容易受欢迎，比如前段时间红极一时的LADY GAGA以及最近当红的江南鸟叔，都是以怪闻名。《黑道圣徒》同样以恶搞作为跳台，不失为一种成功的脱颖方法。实际上，单论游戏本身在制作上基本属于粗制滥造，无论是画面、战斗还是载具手感，都可以说是一塌糊涂。不过制作厂将精力用在了刀刃上，取长补短，以出色的创意打造了这款另类的沙箱游戏，各种疯狂的想法



得以在游戏中实现，只有你想不到，没有制作者做不到，各大知名游戏都被其拿来开涮，各个媒体无不对其竖起大拇指。单论可互动游戏性，本作被不少玩家认为是在《GTA》之上，难怪 THQ 的新总裁 Jason Rubin 盛赞 THQ 的创意人才。

市场上除了需要火爆顶级的大作存在外，还需要一些另类的新奇的其他游戏作为调剂。相信 R 星在那边不断砸钱来打造史上最强游戏的同时，THQ 也在不断砸恶搞来打造史上最另类的沙箱游戏。希望这次换了新东家，可以把游戏欠缺的技术部分补上。

拿起拳套将敌人砸成肉沫时实在太刺激了，洛克人的炮用起来简直逆天啊。

还有人记得当年大明湖畔……啊，是黑街的拿命撞车骗保险的任务吗？



胜负师

牵绊历史：3 年
牵绊作品：各种奖杯神作、《黑暗血统》

牵绊经历 在成就饭和奖杯迷中流传着这么一句话，叫“养育之恩不能忘！”意思是说，看着自己的成就点数或白金数量不断攀升，不能忘记那些制作奖杯 / 成就神作的厂商，适当的时候还得支持一下。虽说有点调侃的意思，但道理是没错的。THQ 就是这样一个有“恩”于奖杯迷的厂商。



■传说中的uDraw与对应的三款游戏

说起来这三年，THQ 的游戏我还真没少打。比如难度 1 分的《超级大坏蛋》，这可是除了那些超简单的 GAL 游戏，全球 PS3 玩家公认白金难度最低的奖杯神作，无攻略状态下随便打打都能两三个小时白金。当然还得提一下老牌奖杯神作《飞屋环游记》，和一般的奖杯神作相比，素质居然不算太差，就连口味独特的铃姑娘也忍不住把它给白了。《汽车总动员 车神大赛》是我玩过的白金最简单的赛车游戏，而《狂热摔角传奇》是我第一款认真研究的摔角游戏，因为要再现经典比赛中的场面，逼着我去研究各种摔角术语，可谓寓教于乐。打《漫威英雄小队》的过程就没这么欢乐了，因为这个游戏素质较低，又有不少收集，打起来没有多少乐趣，以至于 DLC 一直没有去补。

比较奇葩的是绘图板 uDraw 的专用游戏，这个绘图板最早只有 Wii 版本，还出过不少游戏。后来在 X360 和 PS3 上推出，但反响和销量都很差，最终只有三款正式的游戏与之对应，分别是《漫威英雄小队 漫画大战》、《uDraw 工作室 即兴艺术家》和《你画我猜》，其中只有第一款还像个游戏，但画面很差，画指令时的判定也有些小问题，另外两款游戏真是乏味到爆，打起来昏昏欲睡，这个产品的失败并不是没有原因的。

我与 THQ 牵绊最深的还是《黑暗血统》一代，这一匹当年的黑马从各方面看都挺有大作范儿，我还专门为之写过评论。因为做攻略的需要，我白金了两次，其中一个原因是当时参考的美版攻略本可谓史上最差，被严重误导，亚马逊评价 1 星！我怀疑做攻略的人都没有通关就在那里瞎写，把我气得直接把攻略本撕了……不好意思，“师太”了，都是黑历史啊黑历史……

那两个 uDraw 的游戏看起来不错，什么时候玩玩看。

很可惜，不买这个叫“uDraw”的外设根本就玩不了游戏……

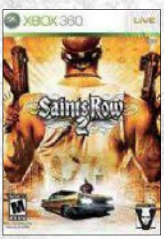
好商啊！

铃

牵绊历史：4 年
牵绊作品：《黑道圣徒 2》、《50 美分 血沙》、《飞屋环游记》

牵绊经历 在大学之前本人都是玩日式游戏居多，因此早些时候对于 THQ 这家厂商的印象十分有限，不过现在回想起来，我玩过的三款 THQ 作品都分别处于自己在进入 X360、PS3 时代后的不同阶段，不知不觉 THQ 似乎还是悄悄陪伴了我几年的。

真正开始了解 THQ 应该是从《黑道圣徒 2》开始的，虽然其不能和口碑优秀的三代相比，但《黑道圣徒 2》当时还是带给了我不少……震撼。二代的画面让我整个人都震惊了，因为它是我刚入手次世代主机后玩到的几款作品之一，看到这恐怖的画面表现，我甚至以为除了顶尖大作外，其他的所有作品估计都是这种所谓“高清 PS2”。再加上当时基本没怎么玩过沙箱游戏，《黑道圣徒 2》算是让我见识了一下沙箱那足以让人忘却主线的庞大分支系统，还有胡乱杀人抢车，甚至抢飞机各种强大设定，为日后游玩这种“不法之徒”担当主角的游戏奠定了基础。




■《50美分 血沙》

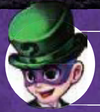
玩到《50 美分 血沙》的时候，我刚刚来到编辑部，那时并未开始认真研究成就和奖杯，直到某天胜负师邀请我联机打日版《血沙》。一开始我还觉得奇怪，为什么这样一款美式游戏硬要找日版来打，后来经过胜哥的一番讲解，我才明白原来 PS3 版的本作只有日版才有奖杯设定。这款作品本身并没有太多特别之处，作为动作射击其手感很一般，惟一可以称得上特色的除了“50 Cent”本人的冠名和出色的歌曲，就只剩下和好友联机过程中可以不停按键让角色说出大量脏话……因此 THQ 的游戏在我眼中也被定了性：个性和好点子并不是没有的，但技术上存在不小的问题。随后，我也曾在闲暇时间够多的时候打过少量不算太神的奖杯神作，其中《飞屋环游记》应当算是迄今为止我个人最快取得白金的作品，盘是中午到的，打到晚上就白了。起初，我并不了解这款作品和 THQ 有什么关系，纯粹是冲着《飞屋》去的，后来经过查阅资料才明白 THQ 似乎相当热衷于发行各种电影改编的成就和奖杯神作。

THQ 的破产有各方面的原因，不过站在一个玩家的角度上，个人认为从其游戏的总体表现来看，还是缺乏那种经得起推敲的高素质作品。《黑道圣徒》和《黑暗血统》虽有一定的号召力，但在系列已发售的最新作品中都存在画面太差、BUG 太多等明显的缺陷。如果 THQ 还能东山再起，希望其能首先在提高游戏素质上做出努力，再去揣摩其他的一些花哨的战略。

原来《50 美分 血沙》里还有按键骂人这种强大设定。

怎么，你是不是后悔自己没有早点发现。

他肯定是想让队友在前面冲锋陷阵挡子弹，自己蹲在掩体后大骂污言秽语……



稀饭

牵绊历史：5 年
牵绊作品："《战锤 40000》系列"，《黑道圣徒 3》



牵绊经历 对于欧美的发行商，我接触得比较多也比较早，毁工作室不倦的 EA 和老牌的育碧早在小学时就已经有所接触，已经被 SE 收购的 Eidos 也是早有耳闻，接触得较晚但特别喜欢的则自然是《上古卷轴》系列的发行商 Bethesda。而至于 THQ，直到上大学时接触到《战锤 40000 战争黎明 Ⅱ》之前，我对这家发行商基本上一无所知，但也正是靠着"《战锤 40000》系列"，我才对 THQ 有了一个较深的认识。

在《战锤 40000 战争黎明 Ⅱ》之前，我对于即时战略游戏的战役模式一向不太感兴趣，因为虽然我可以通过战役了解故事，但却不太享受指挥一大堆士兵在各个战线冲锋陷阵的感觉，而且这些模式往往缺乏成长要素，也进一步弱化了我的投入感。《星际争霸》就是这方面的典型，就算第二作的第一章《星际争霸 Ⅱ 自由之翼》强化了这方面的表现，却仍然不能令我满意。相比起来，《战锤 40000 战争黎明 Ⅱ》给我的感觉极为震撼，玩家在单机战役中玩的就是一个角色扮演游戏，用的虽然还是即时战略的框架，但每一个角色都有不同的技能和明确的分工，而且在击杀敌人后还会掉落装备并获得经验值。升级后获得的技能点能够用于提升四个分别对应角色不同属性的技能槽，投入一定的点数后还可以解锁强大的新能力，因为就算角色满级玩家也不可能点出所有能力，所以不同的加点方式可以打造出不同战斗风格的角色，玩起来非常有意思。在之后的作品中，这个系列作出了不少新尝试，先是为玩家的扮演者指挥官加入了道德选择系统，玩家可以让他堕落或变得更为神圣，从而触发不同的剧情，同时丰富了 BOSS 的打法，使得玩家不再只是单调地集中兵力射击 BOSS，还需要考虑走位和利用环境，最后，在《战锤 40000 战争黎明 Ⅱ 报应》中，玩家干脆可以体验六个不同种族的单机战役剧情，虽然关卡大同小异，但是能够使用不同种族的英雄角色来战斗已经足够吸引玩家一一尝试了。而这个系列最近最大胆的尝试，自然就是《战锤 40000 星际战士》，游戏干脆舍弃了即时战略的形式，改为让玩家直接操纵一位星际战士，来与兽人和恶魔战斗。和《战锤 40000 战争黎明 Ⅱ》有点类似，《战锤 40000 星际战士》作出了一个有益的尝试，但还远远算不上完善，游戏的战斗系统缺乏深度，敌人种类也偏少，加上远程攻击手段和近战攻击手段难以结合，使得游戏后期变得较为沉闷。但只要稍加改造，本作的续作就可以变为一款杰作，但 THQ 的破产很可能会对本系列的开发商 Relic 造成冲击，虽然现在处于破产保护阶段的 THQ 有义务继续为开发中的新作注入资金，可日后的续作开发应该是暂时顾不上了，所以各位战锤粉们恐怕要等上更长一段时间才能够看到系列新作的到来。

虽然"《战锤 40000》系列"深得我心，但要说最令我觉得赞叹不已的 THQ 游戏，肯定非《黑道圣徒 3》莫属。这是一款少儿不宜的沙箱游戏，里面各种很黄很暴力的元素多不胜数，但也正因为了如此，很多对这款游戏的评论中都忽略藏在这种张狂风格背后的戏谑和强大的娱乐精神。这不是一个较真的游戏，当各个沙箱游戏都在努力想要重现出真实世界时，本作却反其道而行，将扯淡进行到底，把整个游戏世界都变成了大型的玩具箱，而身在其中的黑帮分子们便是一个个大胆的玩家，敢做别人根本无法想象的傻事和蠢事，还经常可以全身而退。这款游戏是大胆的，并不是每一个玩家都可以接受，但只要沉浸其中，任何人都可以感到游戏的诚意与足以时时引人发笑的强大乐趣。如果说本作比起"《战锤 40000》系列"有什么幸运的地方，那就是系列续作《黑道圣徒 4》早已传出开发消息，只要能够得到持续的资金注入，相信玩家们将会在今明两年内见到圣徒帮的众位成员继续在某个城市中欢乐地大闹天宫。


■《战锤40000 战争黎明》

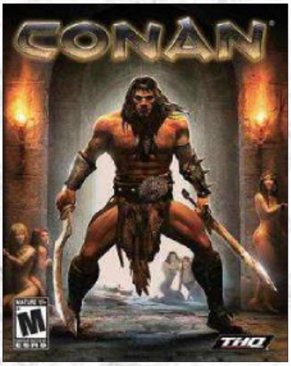
除了上面提到的作品，近年我也玩了不少其他的 THQ 作品，例如题材非常政治化的《国土防线》，盖头换脸成沙箱角色扮演的《黑暗血统 Ⅱ》和生存恐怖游戏杰作《地铁 2033》，可以看出来，虽然产品线比不上 EA、育碧和动视等大厂宽广，THQ 旗下其实并不缺乏优秀的游戏，但一家发行商能否持续运营恐怕并不能完全取决于推出产品的质量，还有其本身的内部管理水平，而正是这一点，最终拖垮了 THQ。写下这篇文字时，我并不清楚 THQ 能否从破产保护程序中生还下来，但我衷心祝愿那些在它旗下的开发商们都能够继续开发优秀的作品，而无论这些产品的版权最终花落哪家虎视眈眈的大厂，只要它们能够继续推陈出新，作为一个玩家，我已经心满意足了。

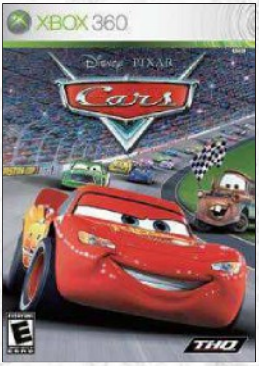
我要爆料，稀饭玩《黑道圣徒 3》捏了个胸怀宽广的女主角！
还很恶趣味地设定成了肌肉女！
最常穿的还是啦啦队服！
一头金发＋双马尾发型各种既视感！
那合计着稀饭比我还早就用上《铁锯甜心》里的朱丽叶了？
求别拆穿人家心里隐藏的爱……



纱迦

牵绊历史：11 年
牵绊作品：《科南》、《汽车总动员》、《红色派系 末日战场》





牵绊经历 作为一个根正苗红的主机党，由于在 PS2 时代以日式游戏为主，因此接触到 THQ 游戏的时间并不算长。第一个同时也是感情最深的 THQ 游戏，是《科南》，注意此科南并非名侦探，而是野蛮人。由于《战神》2、3 两代之间相隔时间较长，一直想找个 3D 美式动作游戏来娱乐一下，最后就选中了《科南》。平心而论《科南》的素质和《战神》相去甚远，但基本框架极为类似，招式丰富度以及成长系统还犹有胜之，最关键的手感也还说得过来。后来此作与《贝奥武甫》、《维京战神》被国内玩家合称为"二线 ACT 三大强作"，素质还是有保证的。本人对此游戏极其有爱，听说成就可以拿三遍（日版、德版以及其他版），便不惜一切代价求购，直至 2012 年买到德版后才一偿夙愿。

记住 THQ 这个名字之后，便开始有意识收集它的游戏。下一个令人眼前一亮的作品是《汽车总动员》。过去电影改编的游戏鲜有佳作，而《汽车总动员》算是个例外。该作采用了开放世界的设计，玩家可以控制闪电麦昆在幅员辽阔的地图上自由探索隐藏要素，在当时是比较少见的设计。其实要论发售日的

喜欢《科南》还不赶紧去玩 PSV 上的《COD》！都是一家公司做的！
玩过了，能玩吗？
所以游戏还没卖，开发商就宣布转型了。

话，《汽车总动员》还比《科南》早一年。当我得知该作全球销量竟然有641万之时，深切地体会游戏市场的重心已经从日本转移了，当时对THQ的经营手段真是佩服之至。其实从GBA时代开始THQ就一直在儿童市场颇有建树，在《汽车总动员》后THQ还推出过很多佳作，如《飞屋环游记》、《里约大冒险》。但由于高层决策错误，从2011年开始THQ全面撤出这个市场，真可谓是自作孽，不可活。

“《红色派系》系列”本人一直都很喜欢，不过直到2009年我才知道原来它是THQ的作品。这不能怪我，因为上一作《红色派系》是2002年的。《红色派系》此前两作评价都不错，和很多人一样，我玩过之后就深深被“火星拆屋工”所吸引。不过THQ足足等了7年之后才推出续作，续作反响也还不错。接下来2011年的《红色派系 末日战场》更是深得我心，但不得不说经过这么多年之后，光靠能拆能建这点已经不足以让《红色派系》立于顶点，因此该作的销量和评价都比较一般，没能救到THQ。如今THQ宣告破产，真不知道这个系列应该何去何从。



■《红色派系 末日战场》

641万的《汽车总动员》，太恐怖了！

授权游戏的黄金年代，那时候《哈利波特》能卖800万，现在都不行了。

不行了也可以做呀，《黑暗血统Ⅱ》也就150万不到，做个《无敌破坏王》说不定都不止这个数。

伽蓝

牵绊历史：约15年
牵绊作品：“《黑暗血统》系列”、“《WWE》系列”

牵绊经历 多年前笔者还在读小学，那时候想要买一台PS可以说是天荒夜谈，几个小伙子能凑个零花钱去包机房瞻仰一下就已经很不错了，但是玩什么永远都是一个老大难问题。那个时候还小，实况也不怎么流行，各种格斗游戏也不像现在一样制作精良，要找到一款能众乐乐的游戏还真不容易。记得当时还叫WWF（现在已更名为WWE）的美国职业摔角联盟正在热播，各种摔角手的热血演出足以让身为孩子的我们热血沸腾，虽然我们不能在现实中模仿那些危险动作，但放学后在包机房战上两场《WWF》却成为了每天的乐趣之一。当时偶像选手岩石还不是一个演员，摔角也并非搞基的代名词（曾经在编辑部打了同为THQ出品的《WWE 全明星》这个成就/奖杯神作，却落下了爱摔角名号，啧啧……），回头想起，原来在那个纯真的年代我就已经与THQ结缘。



之后很长的一段时间里，我基本没有玩过THQ的游戏，再次与THQ相见已是游玩《黑暗血统》，作为2010年游戏界当之无愧的一匹黑马，虽然游戏中随处可见的借鉴诸如《战神》、《塞尔达传说》、《波斯王子》等经典动作游戏系列的影子，但制作组很好地将这些要素进行有机结合，因此还是做出了自己的独有的风格，并建立了自己的玩家群。时隔2年的续作《黑暗血统Ⅱ》在风格上作出了较大的改变，前作中各种优秀的要素基本上都得到了改进，新加入的装备元素也使游戏焕发出新机，让人遗憾的是续作有不少的恶性BUG，而且剧情平淡如水，基本上没有什么实质的内容，但这也使关注系列剧情的玩家越发期待续作的降临，比如我这个将两作都全成就的玩家。

但在我还没盼得到《黑暗血统Ⅲ》来临的时候，在我正想领略一下《黑道圣徒3》的恶搞魅力的时候，突然传出的THQ破产消息真的让人惋惜不已，THQ破产并不会对玩家造成太大的影响，在其被新东家收购后，开发中的新作并不会被取消，原有的名作系列也有继续推出新作的可能，站在玩家的角度来说，对这次THQ的破产也仅仅是缅怀罢了。

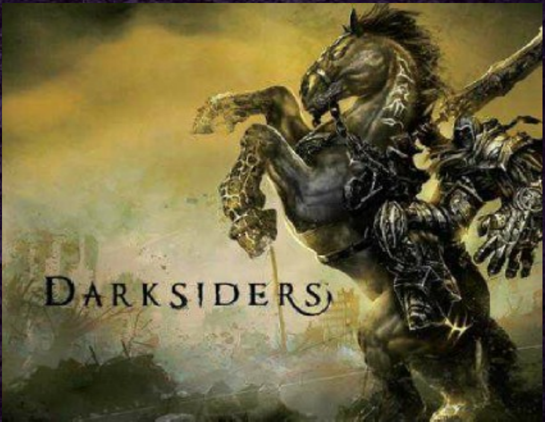
你从小学开始就喜欢玩大叔摔角游戏？！

你们这些人！都说了是纯真年代！

你从纯真年代就开始喜欢大叔摔角？！

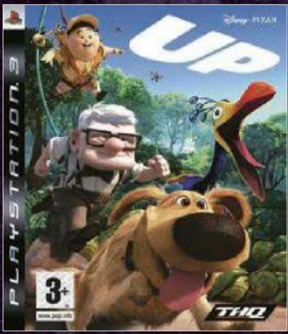
啊——！（拼命扯头发）





战士的遗产

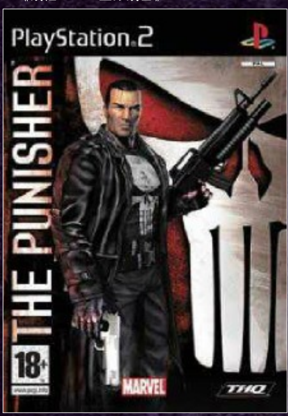
THQ 是曾经的全球第三大游戏发行商，公司从 1990 年成立至今，发行的游戏作品数量高达数百款，考虑到部分年代较为久远的作品对各位来说可能会比较陌生，因此这里选取了 2005 年后主流平台的主要作品。如果你之前觉得自己好像没有接触过 THQ 作品，那么请别忙着下定论，先看完下表再说吧！



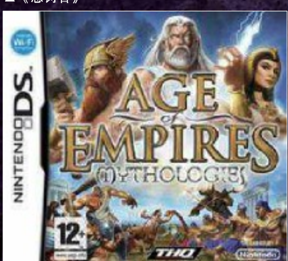
▲《飞屋环游记》



▲《战锤40000 星际战士》



▲《惩罚者》



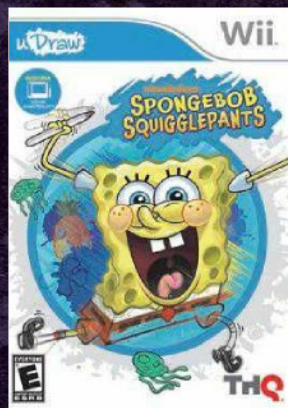
▲《帝国时代 神话》

注：部分游戏在不同机种和区域的发售日期略有不同，表格以主要地区最早的发售日期为准。

游戏名称	发行日期	登陆平台
惩罚者	2005年1月16日	Xbox、PS2
地狱神探	2005年2月15日	Xbox、PS2
究极越野 反射2005	2005年3月16日	Xbox、PS2
WWE WrestleMania 21	2005年5月27日	Xbox
Juiced	2005年6月13日	Xbox、PS2
WWE 惩罚之日2	2005年8月29日	NGC
世界摩托车锦标赛3	2005年8月30日	Xbox
尸变重生	2005年9月13日	Xbox、PS2
Hello Kitty 欢乐派对	2005年10月11日	GBA
超人总动员 地心恶魔复活	2005年10月24日	Xbox、NGC、PS2、NDS、GBA
WWE SmackDown! vs. Raw 2006	2005年11月11日	PS2、PSP
全副武装	2006年3月3日	X360
百战天虫 开战时刻	2006年3月22日	PSP、NDS
全能战士 十锤	2006年3月27日	Xbox、PS2
汽车总动员	2006年6月6日	X360、Wii、NGC、Xbox、PS2、PSP、NDS、GBA
世界摩托车锦标赛06	2006年6月9日	X360
Juiced: Eliminator	2006年6月28日	PSP
怪兽屋	2006年7月18日	NGC、PS2、NDS、GBA
疯狂农庄	2006年8月1日	Wii、NGC、PS2、GBA
黑道圣徒	2006年8月29日	X360
Bratz: Forever Diamondz	2006年9月1日	NGC、PS2、NDS、GBA
幻影丹尼 都市丛林	2006年9月18日	NDS、GBA
降世神通	2006年10月10日	Wii、Xbox、NGC、PS2、PSP、NDS、GBA
灭绝人类2	2006年10月17日	Xbox、PS2
海绵宝宝 火山岛战争	2006年10月24日	NGC、PS2、NDS、GBA
全明星啦啦队	2006年10月27日	Wii、NDS
WWE SmackDown vs. Raw 2007	2006年11月14日	X360、PS2、PSP
料理鼠王	2007年6月26日	X360、PS3、Wii、Xbox、NGC、PS2、PSP、NDS、GBA
世界摩托车锦标赛07	2007年8月24日	X360
百战天虫 开战时刻2	2007年8月30日	PSP、NDS
Juiced 2: Hot Import Nights	2007年9月17日	X360、PS3、PS2、PSP、NDS
科南	2007年9月28日	X360、PS3
降世神通 燃烧的大地	2007年10月16日	X360、Wii、PS2、NDS、GBA
海绵宝宝 亚特兰蒂斯	2007年10月23日	Wii、PS2、NDS、GBA
汽车总动员 全国大赛	2007年10月29日	X360、PS3、Wii、PS2、NDS、GBA
料理鼠王 美食狂热	2007年10月29日	NDS
WWE SmackDown vs. Raw 2008	2007年11月9日	X360、PS3、Wii、PS2、PSP、NDS
战锤40000 小队指令	2007年11月12日	PSP、NDS
究极越野 野性	2007年12月17日	X360、PS3、Wii、PS2、PSP、NDS
前线 战火之源	2008年2月25日	X360
机器人总动员	2008年6月24日	X360、PS3、Wii、PS2、PSP、NDS
洛克的冒险	2008年9月8日	NDS
黑道圣徒2	2008年10月14日	X360、PS3
WWE SmackDown vs. Raw 2009	2008年11月6日	X360、PS3、Wii、PS2、PSP、NDS
帝国时代 神话	2008年11月24日	Nintendo DS
50美分 血沙	2009年2月20日	X360、PS3
WWE WrestleMania传奇	2009年3月19日	X360、PS3
UFC Undisputed 2009	2009年5月19日	X360、PS3
飞屋环游记	2009年5月26日	Xbox 360、PS3、Wii、PS2、PSP、NDS
红色派系 游击队	2009年6月2日	PS3、X360
汽车总动员 车神大赛	2009年10月12日	X360、PS3、Wii、PS2、PSP、NDS
WWE SmackDown vs. Raw 2010	2009年10月20日	X360、PS3、Wii、PS2、PSP、NDS
究极越野 反射	2009年12月1日	X360、PS3、NDS、PSP
黑暗血统	2010年1月5日	PS3、X360
地铁 2033	2010年3月16日	Xbox 360
UFC Undisputed 2010	2010年5月25日	X360、PS3
万圣节大作战	2010年10月19日	PSN、Xbox Live
WWE SmackDown vs. Raw 2011	2010年10月26日	X360、PS3、PS2、PSP、Wii
你画我猜	2010年11月14日	Wii、PS3、X360、NDS
uDraw工作室	2010年11月14日	Wii
套娃大冒险	2011年2月8日	PSN、Xbox Live
国土防线	2011年3月15日	PS3、X360
WWE 全明星	2011年3月29日	X360、PS2、PS3、PSP、Wii、3DS
功夫熊猫2	2011年5月24日	X360、PS3、Wii、NDS
红色派系 末日战场	2011年6月7日	PS3、X360
里约大冒险	2011年8月12日	X360、PS3、Wii、NDS
海绵宝宝 涂鸦裤子	2011年8月12日	Wii、3DS
战锤40000 星际战士	2011年9月6日	PS3、X360
WWE 12	2011年11月12日	PS3、X360、Wii
黑道圣徒3	2011年11月15日	X360、PS3
黑暗血统 II	2012年8月14日	PS3、X360、Wii U
WWE 13	2012年10月30日	PS3、X360、Wii



▲《地狱神探》



▲《海绵宝宝 涂鸦裤子》



▲《套娃大冒险》

结语

看过本次特企后，相信不少玩家会恍然大悟，发出类似“原来这个游戏是出自 THQ 之手”的感慨。作为曾经的全球第三大发行商，THQ 手里有着大把的授权游戏，却始终无法抓住广大玩家的心，这破产之后才表现出来的存在感里，有太多东西需要反思。只要有版权，授权游戏大部分游戏公司都能做，到头来大家牵挂的，还是《黑道圣徒》、《黑暗血统》、《地铁》等这些 THQ 的自家品牌。

多边共享



比手柄还小的游戏机

多边趣闻

纱迦 提供

最近美国的集资网站KickStarter发起了一个名为GameStick的计划，准备推出一部和U盘差不多大小的主机。这部主机的名字就是GameStick，目前开发进度为80%，据开发者声称其外观以及UI设计均已完成，预计2013年4月即可上市，约为79.99美元，随机器附赠一个手柄。从图上来看这部手机似乎有点像是一个没有屏幕的掌机，不过如果你真这么想的话那就大错特错了，这个玩意儿其实是手柄，而像游戏卡一样插在手柄上的东西才是真正的主机。实际游戏时玩家只要把主机像U盘一样插到电视机的HDMI接口上，就可以通过蓝牙来用手柄进行游戏了，每台主机最多支持4个手柄，而且还支持WiFi。

GameStick的游戏来自于安卓平台，开发者表示他们从目前的70万款安卓游戏中挑出了200余款游戏。玩家可以随时访问官方服务器并下载游戏。当然光是捡安卓的剩饭是不行的，开发者也正在和超过250名的知名游戏开发商洽谈合作，其中也包括Disney这样大厂。GameStick上的游戏大部分都会以免费方式提供给玩家，部分收费的游戏也会效仿手机游戏一样收取极低的价格。

KickStarter计划募集10万美元来完成这个计划，目前已经获得了7万美元。虽然GameStick肯定不能和三大硬件厂商的产品相提并论，但这讨喜的外型确实让人眼前一亮。而且主机的性能也还过得去，处理器是Amlogic 8726-MX，采用1GB DDR3 / 8GB FLASH，支持1080p输出。



▲官方宣传图。



▲主机有点像是GBA的卡带。



▲UI相当清爽，给人麻雀虽小、五脏俱全的感觉。

育碧UPLAY系统PC客户端

铃 提供

多边趣闻



在某期的多边共享中，本人曾经像各位介绍过育碧UPLAY系统的网站，如今育碧的官网已经有UPLAY系统PC客户端的下载。

该客户端登陆方便，玩家可以随时在电脑上查看及兑换自己在各个游戏平台获得的UPLAY点数，或者进入UPLAY商店进行浏览、预订等操作。客户端的信息通告更新迅速，让玩家第一时间知晓关于育碧游戏的各种信息，例如服务器的维护进度、即将开始或正在进行的卖场折扣等等。另外，通过此客户端还能查看到育碧提供的免费游戏，点击相应界面即可进入，像《幽灵行动 在线》就依旧在免费中。只要你玩过育碧旗下支持UPLAY系统的游戏，比如最近的《刺客信条Ⅲ》、《孤岛惊魂3》，那么这个客户端一定会很有用。

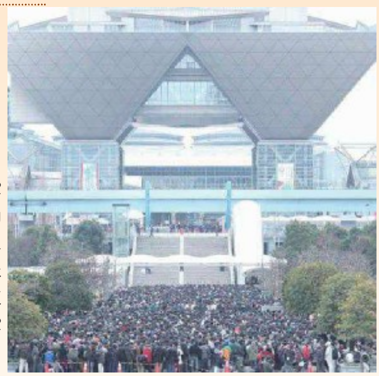


OTAKU们的冬日圣战

九兵卫 提供

多边趣闻

被称为“圣战”的“Comic Market”(Comiket)在2012年末照例于东京Big Sight展览馆举行，从1975年首届至今已经是第83届，所以又被简略地叫做C83。12月29日的圣战首日，到场人数相比前一年冬季的C81增加了2万达到17万人，很多人甚至提前一天就冒着严寒来到会场排队。



▲俨然战场一般的C83会场。

作为全日本乃至全世界最大规模的同人志售卖展会，本届C83共吸引了3万5000个社团出展，其中还有一些人气作品所属的企业展台。最热门的同人社团“シャッタ－前”以及“壁”带来的作品在开场后不久便一售而空，而“型月”、“Pony Canyon”等企业展台前也保持着长蛇般的队伍，用“战场”来形容也毫不为过。对于充满热情的OTAKU们而言，或许这就是最好的迎接新年的方式了吧。(笑)

考考你的火眼金睛

多边趣闻

稀饭 提供

极简主义风格在家具和服装领域都非常流行，但大家有没有想过如果在游戏和电影领域使用这种艺术风格会产生什么奇妙的化学作用？艺术家 Fabian Gonzalez 就用这种理念加上游戏人物创造出了一副极简主义的图画，上面有 70 个游戏人物的 LOGO，都用极简主义的方式保留了角色本身最为精髓的特点，其他细节一概舍弃，在这种情况下，玩家们还能认出自己心爱的角色吗？稀饭我自己大概只能认出个 50% 左右，各位读者可以来挑战一下自己的极限哦！如果觉得杂志配图太小，可以到（http://society6.com/artist/lishoffs）去查看原图。而如果你觉得这个挑战太小儿科，Greg-guillemin 创作的电影人物 + 游戏人物极简主义头像绝对令你满意，地址是（http://society6.com/product/Famous-Capsules-The-Big-One_Print）。





《命运石之门 永劫回归的潘多拉》

多边宝箱

宇宙人 提供

也许是《机器人学笔记》的人气不尽人意，5pb. 开始了继续挖掘《命运石之门》的剩余价值的计划，不断移植各个平台同时还继续往多元化推出作品。继之前的《闭时曲线的题词》之后，第二部外传小说《永劫回归的潘多拉》也将于 2013 年 1 月 25 日发售，如果购买限定版的话还能获得特别的广播剧 CD。这部故事讲述 2012 年冬天，冈部伦太郎和天才少女比屋定真帆受到了神秘袭击数日后，他们用 8 个月前牧濑红莉栖的记忆制作出人工智能“Amadeus”，但是冈伦却始终觉得她与真正的红莉栖有所出入而徒增空虚。这时候，桥田至突然建议冈伦向名为“椎名篝”——也就是椎名真由理 2036 年的养女——商量红莉栖的事情。谈话间，心中的各种困惑和不安开始渐渐侵蚀着冈伦。此时，等待着冈伦和真帆的将会是怎样残酷的命运呢？





栏目主持 一刀





熟悉国产游戏的朋友可能对“《雨血》系列”有一定的印象，系列首作《雨血 1 迷镇》是一款由当时就读于清华大学建筑系的梁其伟独立完成的“古龙风”RPG 游戏。本作一经诞生便好评如潮，随后系列推出了第二作《雨血 2 烨城》，同样获得了广泛关注。之后，与合作伙伴共同成立了“灵游坊”的梁其伟公布了开发《雨血前传 蜃楼》的计划，而游戏类型竟然改为了 ACT！ 2012 年的平安夜，《蜃楼》的第一版 DEMO 上线，出色的手感和优秀的系统设计得到了广大玩家的交口称赞，而且，令电视游戏玩家感到惊喜的是，本作将会推出 XBLA/PSN 版！你是不是对本作产生了兴趣呢？一起来了解一下吧！

游戏文化 中国力量

捍卫梦想 雕刻时光

《雨血前传 蜃楼》制作人梁其伟专访

下文中“梁”指代受访者梁其伟，“刀”指代一刀。

《蜃楼》概况面面观

刀：资料显示，“《雨血》系列”的前两作均为 RPG 游戏，为何《雨血前传 蜃楼》（下文简称《蜃楼》）却改为了动作游戏呢？

梁：中国单机游戏的最大着力点一直以来都在于剧情，这是优点，却也是缺陷。正是因为这个特点，中国单机游戏很难走出国门与语言和文化不同的海外玩家交流，也不能够发布于更强调游戏趣味性的主机平台。另外虽然我们前两作剧情已经初步赢得了赞赏，建立了稳固的粉丝群体，但在国内肯定无法与有着悠久剧情传统的那几部大作系列相比，而且我们公司的发展范围并不限于国内，而是海内外多平台发布。所以种种原因加在一起，促使我们选择了更加贴近游戏本源的 ACT——动作游戏并不太依靠文化符号来博取玩家感情，同时，又能一定程度上延续《雨血》系列剧情的游戏形式。

刀：那会不会担心系列粉丝中那些“ACT 苦手”玩家会因此放弃本作？

梁：其实所谓的“苦手”只是个伪命题，在新手引导和合理的难度阶梯设计下，所有玩家都可以顺利完成《雨血前传 蜃楼》的征程。我们小时候玩各种街机游戏，难度要比现在的动作游戏高太多，没有人觉得自己是“苦手”。或者更普遍一点，开车，其实比大多数动作游戏都复杂，绝大多数人也都能娴熟驾驭。

因此我觉得“苦手”是不存在的，存在的只是游戏本身品质是否足以让玩家流连忘返，玩家是否被游戏本身乐趣所吸引。如果答案是肯定的，即使是“苦手”也能自发地进行攻略，接下来就自然而然地研究连招和配装，然后又是挑战更高的成就——不知不觉间其实已经是迈向“高手”了。

刀：“《雨血》系列”的美术风格很有特色，融合了水墨、白描甚至一些版画技法在内的手绘场景，和游戏的东方武侠题材有着较高的契合度，而贯穿全系列的灰色基调，也将游戏故事神秘与诡异的氛围渲染得很到位。不知道阁下当时在创作首款作品时，是如何想到采用这种美术风格的？

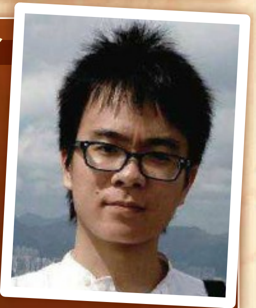
梁：我是建筑设计学出身，本身对线条细腻的刻画有很深的感情，“希望营造强烈的风格”这样的想法，从我当年在大学宿舍中自制《雨血》一代之前就已经渗入骨髓了。

现在的游戏 3D 是主流，但是其实 2D 有其无法替代的价值，这便是“风格”。这种强烈的风格是大部分 3D 游戏很难代替的，正如摄影永远代替不了绘画一样。

刀：有道理。


■照片中的这群追寻梦想的年轻人，便是《雨血前传 蜃楼》的主创团队。

受访者简介



梁其伟，国产独立游戏“《雨血》系列”制作人，大学期间已开始进行独立游戏的开发。在从耶鲁大学建筑学院毕业后，他放弃了建筑设计的生涯，并召集了之前共同开发“《雨血》系列”的合作伙伴成立了“Soulframe 工作室”，进而发展为北京灵游坊网络科技有限公司。灵游坊的核心成员为一群年轻，有激情和创意的游戏从业人员。计划主营业务为各平台上的单机游戏、网页游戏、手机游戏的开发。

在成立公司之前，“Soulframe 工作室”的独立游戏“《雨血》系列”已经在欧美和日本独立游戏市场成功销售，而在国内也与著名游戏发行商 GAMEBAR 合作，首次尝试了独立单机游戏的商业发行。公司组建后，将继续保持国内外同步推进的品牌战略，最终做成一家以技术创新和理念创新为基础，勤奋和激情为动力的具有国际竞争力的游戏制作公司。

现公司已获得国内著名天使投资人天使投资，在北京中关村开始创业。创业的第一个作品为同时覆盖多平台的横版单机动作游戏《雨血前传 蜃楼》。作品将在国内外多平台上同时发售，在游戏类型，营销方式，风格题材上，均希望对国产单机游戏的新可能性进行探索。

梁：所以一款 2D 游戏首先要有强烈的风格，而不是追求逼真的效果。《胧村正》如此，《闪客》如此，《机械迷城》如此，《超级肉肉哥》如此。这些游戏风格各自不同，但都给我们留下了深刻的印象，因为它们让人看到了崭新的表达方式。“《雨血》系列”从最开始的时候就遵循着强烈风格化这条路，把中国传统白描和水墨风格与游戏互动结合起来进行表现，以体现出那种冷漠、神秘、又富有“蒸汽朋克”气息的“奇诡武侠”感觉。到了《雨血前传 蜃楼》更是把最大限度地发掘 Unity 引擎的潜力，用 3D 引擎来制作 2D 游戏的分层效果，现在我对我们的尝试还是比较满意的。

年轻的梦想团队

刀：人设方面，《蜃楼》两位九头身银发瓜子脸的主角，说实话太像少女漫画中的人物了。不过，在 2D 画面中，想要刻画武侠意境中的翩翩剑侠，似乎这种风格也挺合适的。但 DEMO 版游戏界面中的头像，很多玩家反映说人物的神韵全无，正式版中会考虑换掉吗？

梁：我虽然接受的是最正规的设计教育，但是我读书的时候思想比较野，经常会被老师批评。我到现在仍然坚持的观点之一就是：我不相信好的东西是听取了许多人的意见以后，将意见都采纳后一点点这么修改出来的，好的东西一定是某个“变态灵光”一现然后非常突兀地爆发出来的。

刀：哦？

梁：所以在确定了统一风格后，具体实施中在某个阶段意识一偏，就会造成具体结果的不同。无论是主角造型还是头像，都是设计师在不同阶段和心境下的产物。只要符合整体风格并达到一定标准，我都会尽可能如实保留。

刀：其实与主角相比，敌方 BOSS 的设计似乎更显百花齐放。沧桑孤傲的剑狂、媚态百生的红白娘子、霸气神秘的鬼面君子，这些都堪称让人过目难忘的出色人设。不知道主创在设计这些 BOSS 时，有没有什么趣事或秘闻，和大家分享一下吧！

梁：我对韩国式的华丽和堆砌细节式的人设并不感兴趣，也不拿手。我还是最喜欢卡普空等日本老牌厂商的人设，也在我们自己的作品中加入了许多对老牌厂商设计理念的体会——比如我要求设计师做的人物，即使全部涂黑只看剪影，也能清晰地辨认出这是谁，有什么特点。

刀：嗯，这要求可不低！难怪游戏中的人物能做到个个特色鲜明，比如红白娘子就令人印象深刻。

梁：红白娘子的设计来源于我看过的一张 GIF 图片，描述的是《午夜凶铃》中的贞子从电视机里爬出来，结果被电视机前的一个宅男以一套华丽的动作干掉的过程。

刀：可怜的贞子啊……

梁：我觉得非常带感，于是决定要设计一个贞子类型的敌人，让玩家过把瘾。同时，这种幽怨女鬼的形象跟传统武侠小说中“因感情受伤而心理变态”类型的女子非常切合。比如李莫愁、白发魔女、石观音，都是 BOSS 级人物。

刀：除了红白娘子外，试玩版里那位不可一世的鬼面君子似乎也很拉风。

梁：鬼面君子原本不叫鬼面君子，而只是简单的叫“鬼面剑客”，后来我们配音组配这个角色的同学，给他加上了非常特别的类似《战国 BASARA》中天海那样的笑声。我被那种笑声给感染了，把他改名为“君子”。

刀：《蜃楼》的配乐也很有特色，中国传统乐器结合现代音乐元素，使作品在配乐表现方面可谓独树一帜。据说负责音乐的是一位不满 20 岁的青年音乐人，给大家简单介绍一下这位天才吧！

梁：他叫薄彩生，他在音乐上的领悟非常超前，也非常干净。他很早就去了美国，但他可以熟练地运用东西方乐器，并加入了跨文化、跨地域的理解，很符合我们的要求，我非常欣赏。他的曲子中，你听不到“馊味儿”，我觉得是因为他本身很年轻，没有过多地投入国内的商业社会的缘故。


■《雨血前传 蜃楼》的主角之一——魂。



■《蜃楼》的 logo 融合了不少传统元素，但又极具个性。


■魂的行动极为迅速，并能给玩家带来爽快的砍杀感。

话说回来，不只薄彩生，我们的美术、程序也都非常年轻，他们经验欠缺，但是能力非常出色，而且拥有自己独特的一套价值观和世界观。我希望当我们发展起来后，仍然可以坚持这种不受污染的制作环境。或者说，我会尽最大可能，保护他们难得的世界观和灵气，提供给他们充分自由表达自己的空间。

何谓国产ACT精品

刀：作为国产 ACT 游戏，《蜃楼》的战斗系统成熟得令人惊叹，从基本的动作设计到连击、反击、鬼步、剑气等元素，环环相扣。可以为玩家带来爽快且极富技术含量的 ACT 体验。下面想请阁下就游戏的战斗系统回答一组问题。

梁：请讲！

刀：初步接触 DEMO 时，会发现主角的行动和出招存在一定的惯性，仿佛不够灵活，但稍作适应后，玩家会发现，魂的鬼步以及左殇的剑气格挡等，均可弥补由惯性带来的不利状况。显然，这种引导玩家利用游戏精心设计的系统来进行游戏的思路，对于不擅长 ACT 的玩家来说，可能还是有点麻烦。但与此同时，DEMO 中通过吸魂回血效率极高，不知道这是不是主创就系统所做的妥协呢？

梁：连击中转身的问题，在发布了试玩版后我们已经进行了改正。不能转身的设定确实有点不符合动作游戏在前期爽快感的基本要求，可能“硬直取消”概念对平时不玩动作游戏的玩家来说比较陌生。

不过我们的设计初衷没有变，最终玩家一定会灵活使用鬼步和剑阵来进行战斗，玩家在初步进入游戏时，转身攻击确实显得很重要，但是随着操作熟练度的上升和更多强力技能解锁，到后期这个功能依然很可能会被玩家主动舍弃掉。

吸魂回血效率根据难度不同有所区别，目前试玩版只有普通难度，回血效率比较高，是为了让大多数玩家轻松通关，高难度下回血较少，最高难度下打怪是不掉血球的。

刀：魂和左殇这两位主角都有专属的反击技，威力非常可观，但使用时机都稍显苛刻。按照主创目前的思路，是希望这一系统成为达人向的技能吗？是否考虑通过降低回报并延长发动时间范围，来使反击在游戏过程中变得更常用一点呢？

梁：如果说正常流程是面向大多数玩家轻松通关，那么评价系统就是为高手提供了挑战的空间。反击技能就相当于考试中的附加题，其它题目都做了的考生可以做一下，其它没做就先放一放。《鬼泣 4》中尼禄的剑可以三红，许多人并没有使用；《鬼武者》中有人全程一闪，也有人从头到尾连一闪是什么都不知道，但他们都获得了游戏的乐趣。

而且其实我们这个反击判定挺简单了，许多玩家现在成功率都超过了 70%，魂的反击反应时间有 1 秒钟，左殇更长，这大概是一闪判定时间的 4–6 倍。

刀：魂的鬼步系统使其具有出色的移动性能，而根据技能列表的介绍，似乎在正式版中，鬼步仍可进化，有没有担心过这个技能会影响到战斗的平衡性？

梁：这个系统进化完全后，魂可以拥有超人的行动能力，使战斗更富有趣味性。现在有的玩家靠一段鬼步已经连出花来了，我期待完全解锁后他们的表演。但是同时我们也为限制这个技能做了多次修改，主要是限制不合理的无限鬼步和连续的向下鬼步，最终版中这个简单的鬼步动作一定会具有丰富的研究性，既是休闲玩家躲避敌人攻击的保障，又是达人玩家玩弄敌人于股掌之间的利器。

刀：拥有剑气系统的左殇看起来让人很容易联想起《鬼泣 3 特别版》中的维吉尔，但用起来感觉却完全不同。不知道主创在设计这个险中求胜、稳如泰山的系统时，是怎么考虑的呢？

梁：左殇的剑气系统是我们完全原创的战斗系统，至少我自己从来没有在其它动作游戏中见过类似的操作方式。左殇的攻击、防御、移动招式全都依


■《蜃楼》拥有传统绘画般的美术风格。


■谁说开发游戏是男人的专利，灵游坊中就有 MM 哦！


■《蜃楼》的另一位主角——左殇。


■左殇的剑有不少直刺型的招数。


■凌厉且霸气的必杀。

托于“剑阵”。和魂的鬼步“一招多功能”不同的是，左殇的“剑阵”招式大多是“一招一功能”，需要精准的选择释放，使得左殇的操作相对于魂略难于上手。

刀：的确，根据我对 DEMO 的体验，感觉左殇真心不是那种拿起来就能用得顺手的角色。那个剑阵系统有点意思。

梁：剑阵模式使用了“资源池”的概念，左殇想使用技能必须先往“资源池”里“放”剑气，然后通过消耗“资源池”里的剑气来释放技能。其实动作游戏也能体现出游戏的“角色扮演”感，左殇在前两作的剧情中是一个计谋大师、布局大师，往往会纵观全局，稳步行事。而玩“剑阵”，玩家必须像左殇一样思考——“资源池”的设计使得玩家在操纵左殇的时候，必须时刻留意剑气的数量，否则将面临放不出招式的窘境。而左殇的连招必须经过严密的设计来保持剑气循环，何时蓄剑气，何时放剑气都必须经过计算方能打出华丽的效果。

刀：嗯，显然阁下对左殇的设计倾注了心血，更加期待正式版了。另外，游戏中两位主角可以即时切换，这种思路在格斗游戏中很常见，但很多游戏在切换主角时，下场的那个会获得体力的徐徐回复，本作似乎没有这个设定，正式版中也将会是这样的吗？

梁：是的。既然能随时切换，就意味着玩家可以在一个人濒死的情况下换上另一个人，相当于两管血。正如你所说，这么设定的大多是格斗游戏，动作过关游戏不多。如果在动作游戏中被替换下场的也能徐徐回复，就会出现无限要赖续命的情况了，这和我们的初衷不符。

刀：过往的横版动作游戏往往有一个问题，就是“一招鲜，吃遍天”，某些招式性能太霸道导致玩家只用一招就可以解决大部分敌人，请问本作在招式平衡性上是否有相关的考虑来避免这种问题？

梁：这肯定是一个绕不过的问题，在绝大多数情况下，无论进行何等平衡性设计，玩家总会找到他们的“一招鲜”。譬如《猎天使魔女》的招式不可谓不丰富，但是到后期仅靠“火箭腿”就通关的玩家也不在少数。

我们鼓励玩家使用多技能连击的做法主要是体现在连击评价条的算法上。玩家重复使用某一招进行攻击的话，评价增加速度会急剧下降，只有尽可能采用不同的招式连击，才会最大效率地增加评价，获取奖励。当然，玩家如果确实希望一招通关，也是可以的，只不过评价和奖励降低而已。

期待主机玩家的检阅

刀：《蜃楼》即将登录 PSN/XBLA，这在由国人制作并发行的游戏中并不多见。能否简单介绍一下游戏是如何通过 PSN/XBLA 审核的流程的？我们的读者应该会比较感兴趣。

梁：我们这种来自中国的团队，想要获得索尼和微软的开发授权，几乎没有任何经验可以借鉴，因此，所有的经验都是摸爬滚打自己趼出来的。

首先我们要找到一家海外发行商，由他们的渠道帮我们去谈开发机。然后还要找到可以协助我们进行移植的研发团队（目前我们的移植是由香港的一家公司在进行），然后无非也就是一些协议条款。值得一提的是，像我们这样规模相对较小的作品，反而发行条件比较宽松，平台之间互斥较少，而且他们也并不介意我们先行发布 PC 版。

总的来说，具体的流程虽然麻烦，但都属于事务性质，最关键的仍然是产品品质。找发行商需要品质，通过微软和索尼的审核需要品质，他们给多大的支持力度也需要通过游戏品质来衡量。有了好游戏，就算对这个流程一窍不通，总会有人伸出援手。所以我们最大的着眼点并不是这种事务性工作，而是尽最大努力把游戏开发好。

刀：届时 PSN/XBLA 版是否会和 PC 版一样，保留中文语音呢？

梁：家用机版同样会保留中文配音的，这也是我们发行商的建议。欧美玩家非常喜欢日文原声配上英文字幕的游戏。希望有一天他们也会像喜欢听日文一样喜欢听中文游戏配音。

刀：在游戏中我们注意到两个主角对于不同的剧情有不同的对话和反应（比如遇到会跑的道具箱时，两人的反应就不同），那玩家是否会因为使用了不同的角色而漏过某些有趣的剧情？或者说主创正是希望通过这样的设计来引导玩家多周目通关？

梁：大多数剧情对话都针对两个主角有两个不同版本，但是对话大概意思不会有太大变化，只通关一遍不会遗漏主要的剧情，但是如果要体验全部细节性的剧情，深入了解两个主角面对同一个敌人时的语气和态度，每关至少两遍是必须的。对于系列粉丝来说，这很可能也是了解两人日后分歧的重要伏笔。

刀：能否给我们的奖杯迷 / 成就饭读者简单介绍一下游戏的奖杯 / 成就系统呢？

梁：我们的游戏一共有 100 多个成就，足够成就控挑战。这里面分为几类，一类是统计性，一类剧情性，一类收集性，一类技巧性，一类趣味性。统计类有三十多个，其它每种都有二十个左右。总的来说如果要全成就，上百个小时的游戏时间是必须的。

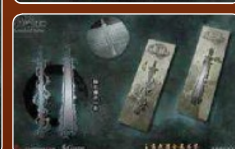
刀：请问主机版是否有推出光盘合集的计划（就像《行》那样）？从目前 PC 版限定版的内容组成来看，还是很有吸引力的。

梁：家用机版发行实体光盘并不容易，尤其对于我们第一次涉足主机的团队来说更是如此。如果有兴趣可以收藏我们在国内发布的 PC 实体珍藏版，包括全 3 部《雨血》系列”的游戏、原画设定、音乐 CD、金属书签、还有其他纪念品。至少我觉得原画设定和音乐 CD 就已经不止那个价钱了。

刀：的确，这么丰富的内容只售 99，实在是物超所值。感谢梁其伟老师接受本次访谈，并预祝《雨血前传 蜃楼》能够获得理想的商业成绩。




■《蜃楼》将于 1 月 15 日发售。



《雨血前传 蜃楼》运营公司GAMEBAR简介

GAMEBAR 是一家以单机和网络游戏发展为起点，集研发、运营、销售为一体的综合性互联网科技企业。公司拥有雄厚的资本实力，旗下拥有精湛、高水平的研发团队和专业、熟稔的运营团队。研发内容包括数字化单机游戏、大型网络游戏、社区游戏、网页游戏并拥有大型数字娱乐社区互动平台。GAMEBAR 秉承“团结、诚信、快乐、创新”的企业精神，以提供全新、全方位综合娱乐服务产品为目标，公司拥有着强烈的社会责任感和使命感，致力于为用户营造安全、安心的游戏环境，为中国互联网娱乐产业的发展作出应有的贡献。

不知道大家是否还记得总第312期那篇《刺客信条Ⅲ》的吐槽文《那个满身硬伤的混血刺客》，该文作者倒扌神本期又有新作问世，说的他对沙箱游戏的一些看法。如果各位和他一样也在期盼超级大作《GTA V》的话，本文绝对值得一看。另一篇《炒冷饭的艺术》，描述了作者对复刻游戏的期望，也算言之有物，不妨一读。此外，我们的信箱地址：tt@ucg.cn，欢迎投稿！



嘿！我的名字叫沙箱！

浅谈沙箱游戏的方方面面

众所期待的《横行霸道V》(以下简称《GTA V》)近来不断地放出各种形式的新情报，时隔五年，“《GTA》系列”又重新占据了玩家们的视线。游戏尚未发售，已经有业界分析师预测本作的销量能够达到2000万。为什么这个游戏能够吸引那么多人的关注？为什么《GTA V》必将成为一部怪物级作品？很简单，因为它是一款沙箱游戏。

在下文中，笔者将从多个角度出发，对沙箱游戏的特色展开讨论，同时也会提及在《GTA Ⅳ》之后涌现出的那些较为出色的沙箱游戏，以此来纪念《GTA Ⅳ》，并展望《GTA V》。因为篇幅等原因，笔者仅仅讨论了与“《GTA》系列”类似的沙箱游戏，像“《刺客信条》系列”、“《无名英雄》系列”等这些同样优秀的沙箱游戏并没有列入讨论范围，还请见谅。

什么是沙箱游戏?



■《GTA Ⅲ》的成功，在Rockstar的发展史上，具有重要的里程碑意义。

严格地说，沙箱并不是一种游戏类型，而是一种游戏要素。它提高了玩家游戏体验中的自由程度，让玩家在规则允许的范围内尽可能地实施更为个性化的行动。举个例子，在《GTA Ⅳ》中，到达一个目的地的方法有很多种，玩家可以选择最常用的抢车方式，顺道招惹几个警察玩玩；如果手头有些闲钱，也可以选择不会带来麻烦的出租车或地铁；若是舍不得那几十美刀，更可以打电话给表哥，享受霸王车的待遇，再听司机大叔放放嘴炮。

以上这些，在沙箱游戏中只是最基本的选择题，玩家还可以选择自己的处世方式——你大可以成为一个与世无争的善人，开着车在城里到处逛逛；你也可以成为一个恶人，烧杀劫掠，无恶不作；抑或是游走在法律边缘的灰色地带，随性而为。

可以说，正如一千个人眼中有一千个哈姆雷特，一千个玩家就有一千种玩沙箱游戏的方法。这正是沙箱游戏的魅力所在——在这个世界里，你有为所欲为的自由。包含着沙箱要素的优秀作品有很多，比如“《上古卷轴》系列”，Rockstar(以下简称R星)自家的《黑色洛城》还有最近的《孤岛惊魂3》等。

把沙箱从一个要素发展为一个游戏类型的正是R星，这家厂商的成功故事已经被传颂过太多遍，而“《GTA》系列”的崛起在它成功的道路上具有里程碑式的意义。《GTA》的出现，更确切地来说，是从2001年《GTA Ⅲ》的发售开始，沙箱类游戏正式成为了一个新的游戏类型被玩家们认可。其实上文中提到的那些游戏，并不是真正意义上的沙箱游戏，“《上古卷轴》系列”的内核是传统的美式角色扮演，《黑色洛城》其实是一个文字冒险游戏，而《孤岛惊魂3》则属于根正苗红的主视角射击游戏。而玩过“《GTA》系列”的玩家都知道，我们很难将这个系列用其他的游戏类型表示，也许我们应该叫它动作射击+驾驶、飞行模拟+体育运动+模拟经营+……类游戏。所以，沙箱类游戏诞生了。

优秀的剧情是基础

如果把沙箱游戏的主线任务比作珍珠，那剧情就是把这一颗颗珍珠串联起来的线。没有这条中轴线，这些珍珠即使光芒再盛，也难成大器。只要是玩过沙箱游戏的玩家都知道，任务类型其实并非沙箱游戏的长处，除了追车、枪战，或许就剩搬运抢夺什么的了。所以，剧情的好坏直接决定了一个沙箱游戏的成败。

作为沙箱类游戏的缔造者，R星对于剧情的把握可谓是炉火纯青。《GTA Ⅳ》中，大到主线，小到陌生人任务，每一段剧情都有其意义，或推进故事，或讽刺现实，而这些剧情点所构成的整体，就成为了上演于自由城中的一部活剧。而故事所塑造的一个个喧哗而又神经质的角色，以及这一出出荒诞不经的事件，也影射现实中的种种现象，体现出R星对于现代社会文化的独特见解。换句话说，在批判现实的层面上看，R星作品的深度，在游戏领域堪称独步天下。

由Rockstar San Diego工作室作为主力开发的《荒野大救赎》让“西部”这个老掉牙的题材重新回到人们的视野之中。它并非像其他西部题材作品一般善恶分明，主角John Marston从前干的就是抢劫的勾当，而现在被来自“文明世界”的联邦警探以家人为筹码相要挟，而且还要与曾经并肩作战的兄弟枪口相向。本作极富张力的剧情继承了《GTA



■出色的剧情是《荒野大救赎》最重要的特点之一。

本栏目文章仅代表作者个人观点。

Ⅳ》的所有优点，可谓是发生在一个世纪前的《GTA》。相信每个玩家在Jack快枪放倒杀父仇人之后，都对这个结局久久难以释怀。这也正应了那句老话——R星出品，必属精品。

去年发售的《无间龙头》在剧情上采用的是香港警匪片这一题材，并将重点放在了卧底这一高危职业上。选材虽然传统，但剧本富有新意，游戏中对于主角沈威的心理刻画可圈可点。可以说，本作是近年来剧情仅次于R星两款神作的沙箱游戏。

与以上几作相比，2010年的《正当防卫2》虽然塑造了一个美轮美奂的海洋岛国，但其剧情就显得乏善可陈。比起那些好莱坞爆米花大片更加"白开水"的剧情，毫无亮点的人物塑造，差劲的配音等等，都使得该作难登一线大作的行列。用一句话来概括——"《GTA》系列"的剧情好在哪里，它就差在哪里。

看到这里，读者们也许以为《GTA Ⅳ》已经完美了，此言差矣，且听笔者慢慢道来。



出色的系统是保证

沙箱类游戏的系统包括战斗、驾驶、经济等部分。而系统设计的重点和难点，则在于如何平衡现实与虚拟的比重。《GTA Ⅳ》中，R星在系统上一改以往的夸张风格，向真实路线靠近。玩家不能再在街道上驾驶着装甲车横冲直撞，连直升机都成为了稀有载具。制作组成功地塑造出了一个堪比纽约的自由城，但与之相对的，牺牲了射击与驾驶的爽快度。

游戏中的枪战部分节奏缓慢，与一些主流动作射击游戏相比，主角举枪瞄准、换掩体等动作就像在放慢镜头，能把性急的玩家急出汗来。而传统的血条设计也让玩家不得不小心翼翼地行事，从而使这一问题雪上加霜。

在另一个重要部分驾驶中，游戏走了接近真实系模拟驾驶的路线。因此，车辆的操控感对初上手的玩家来说不大友好，有时候会显得惯性较大。转弯时多打一点方向盘，汽车就可能会像溜冰一样出现滑行现象。在一些紧张的追逐战中，这个问题虽不至于让人怒摔手柄，但也足够叫人心惊胆战的了。

所以说，正是因为接近真实的世界塑造，让玩家们对《GTA Ⅳ》赞不绝口，但另一方面，过于向真实靠拢的系统，也让大家对其挠头不已。

在"《GTA》系列"的跟风作品中，"《黑道圣徒》系列"也算是一个较为成功的品牌。在去年推出的《黑道圣徒3》中，制作组似乎看清了《GTA Ⅳ》真实向的改变，于是本着差异化竞争的策略，主创让本已夸张不已的前作在3代中又踏上了一个新台阶。即使《GTA Ⅳ》在后续DLC中加入了一点夸张要素，但也无法在夸张度方面与之比肩。

游戏中，玩家可以操纵主角穿着奇装异服在街上到处溜达，随意开着战斗机在城市中狂轰滥炸。没钱了甚至可以去马路上跟汽车玩"碰瓷"骗取赔偿。如果说《GTA Ⅳ》是至今为止沙箱类游戏中真实的极点，那《黑道圣徒3》就是夸张的极点。不过，因为其中包含了太多的"邪恶"要素，只能让屏幕前的玩家会心一笑，难登大雅之堂。

在上文提到的《无间龙头》中，战斗系统可谓是融合各家之长。在游戏中占很大比重的格斗系统借鉴了Rockstead的"《蝙蝠侠》系列"，



拳拳到肉的手感、让人热血沸腾的环境杀敌也使《GTA Ⅳ》在这一方面相形见绌。枪战中的跨掩体子弹时间系统，与R星的《马克斯·佩恩3》异曲同工，用起来也十分爽快。《无间龙头》多样的战斗系统值得沙箱游戏制作组学习。

丰富的细节可以锦上添花

在沙箱游戏中，主创们的心思还体现于游戏中的细节层面。鉴于玩家所能探索的区域之广，沙箱戏对特定主线细节的刻画必定不如"一本道"式游戏那么深入，但在广度上，沙箱游戏的细节魅力就体现出来了，而这也是衡量主创功力的重要标准之一。

《GTA Ⅳ》中，笔者认为最棒的细节在于车内的电台。每当主角干出什么惊天动地的大事之后，电台总会插播重要新闻，在电台中听到自己的所作所为，这种感觉好极了！另外，电台INTEGRITY2.0让笔者印象格外深刻，其中的嘴炮主持人Lazlo提供的电话号码居然是能够拨通的。如此的细节，都增添了化身为主角的玩家与游戏世界之间的互动乐趣。

《无间龙头》的舞台设定在中国香港，这无疑吸引了许多国内玩家的关注。实际游戏中，即使笔者听不懂粤语，但无论是剧情对话中穿插的那几声"大佬"，或是马路上行人无意之中所说的话，还是电台中的中文歌曲，都让笔者会心一笑。在大街小巷上随处可见的、没有严重语法错误的中文招牌以及香港标志性的红绿灯提醒音，都体现出制作组的用心。

由此可见，细节的丰富程度能使玩家更好地融入制作组精心打造的世界之中，真正爱上这个世界。



■香港警匪片式的《无间龙头》让中国玩家倍感亲切。

以上的这几个方面就是笔者对于沙箱游戏的一些见解。从已经发布的两段宣传片看来，《GTA Ⅴ》所创造出的世界具有前所未有的细节与规模，多主角并行的主线也成为一种新尝试。正如R星在十一年前所做的那样，《GTA Ⅴ》很有可能开创沙箱游戏的另一个新纪元。此外，制作人Dan Houser表示，本作的格斗系统将会大大进化，而驾驶的手感也会尽量向专业赛车游戏靠拢。这些改变都是笔者所希望见到的，更加成熟的系统、曲折而富有深度的剧本、前作中从未着力描绘过的自然风光……这些新要素无不刺激着玩家们的神经，让人只恨时间过得太慢，这个春天来得还是那么地慢。

玩家在沙箱游戏中寻找的不仅是乐趣，也是一种自己没能实现的生活方式。期待R星能够令我们再一次发出由衷的赞叹。**[文:倒†神]**



炒冷饭的艺术

近几年，游戏业界掀起了“炒冷饭”的热潮，在很多玩家眼里，厂商的这一行为被视为“业界癌症”。每当又有某某公司宣布将旗下多年前的作品高清移植到新平台上时，都会遭到核心玩家的冷眼相待。

但冷饭真的就毫无可取之处吗？世上任何事物都有其价值，哪怕一卷卫生纸、一条内裤，都有其存在的理由。尽管有人对冷饭游戏嗤之以鼻，但依然有不少复刻作品能让粉丝乖乖地掏钱买单，并让厂商赚到盘满钵满。可见，冷饭作品是完全可以获得巨大的成功的，那么开启成功之门的钥匙在哪里？

在我看来，厂商一边炒冷饭一边还能名利双收的关键，是要看到玩家们想要什么，并顺应他们的期望来推出复刻产品。

在分析玩家对“冷饭”作品的需求时，通常我习惯将其分为“家用机冷饭”和“掌机冷饭”两个区域来分别对待。

家用机冷饭的良心

如果要在家用机平台上推出一款冷饭作品，玩家最想得到的毫无疑问便是“在目前最先进的平台上重温形象焕然一新的经典”。很多经典作品深深地烙印在玩家心中永远不会磨灭，但时过境迁，即使核心粉丝爱得再深，厂商也很难强迫所有人通过曾经的点阵画面去回味经典。但如果运用如今的先进技术使尘封的作品获得新生，那么又有谁会拒绝呢？

试想一下，用高清世代的画面重新演绎“《最终幻想》系列”和“《勇者斗恶龙》系列”在8位、16位机时代的经典作品，那将会是多么令人欣喜的事情啊！相信很多资深玩家都曾梦想过这些游戏推出高清重制版。假如厂商真的这么干，那还有谁还会骂他们是“无良奸商”甚至“业界毒瘤”呢？因为这是大家都想看到的，是顺天意而为。正如游戏领域的《生化危机 重制版》、电影领域的《金刚》(2005版)。

掌机冷饭的两种炒法

掌机的情况稍微复杂，因为玩家对“掌机冷饭”的需求，本身就分为两大类。

1）在掌机领域享用家用机级别的游戏

虽然近几年便携平台的势力越来越大，但厂商们开发掌机游戏的认真程度依然逊于家用机。《超级马里奥3D大陆》是一款十分优秀的作品，但如果从视、听、玩三方面的综合感受来评价，它似乎还达不到《超级马里奥银河》那种神作级的表现。至于可以视为“《零》系列”外传的《心灵相机 附身记事簿》，和家用机上的《零 真红之蝶》等相比，更是差着十万八千里。欧美厂商对于两者的差别对待，其实更明显。比如《COD 黑暗行动 解密》和《刺客信条Ⅲ 解放》，玩过的应该都知道它们与系列正统作品的差距吧？

我们没有理由让厂商们在掌机平台上投入像家用机规模的预算，但可以通过移植的方式，在掌机上享受到家用机(哪怕是上一代)平台的游戏。

在此举几个例子：比如牺牲点画面，将PS2时代的“《鬼武者》系列”、“《鬼泣》系列”、“《零》系列”等作品移植到3DS上。能在3DS上体会到这些大作（即使是上个世代的）我想也是很好的吧？而PSV，则可以争取把本世代的超级大作移植过来，虽然正如上文所述，像“《COD》系列”等FPS大作是不大可能在PSV上展现出哪怕一半的魅力，但PSV还是可以胜任其他很多类型的游戏的，比如最近“脱裤魔”高调宣布移植的《忍龙3》和《DOA5》。特别值得一提的是《DOA5》，利用PSV的特性加入的主视角对战模式，实在是……嗯，你懂的！

2）通过掌机的便携性来“消化”游戏时间巨长的作品

有很多出色的游戏，拥有十分厚道的隐藏或搜集要素。玩家可能需要上百小时投入其中，方能实现完美。而在如今这个“碎片化”的时代，让玩家长时间地坐在电视机前并反复“刷”各种素材，或解各种耗费脑细胞的谜题，显然是很不人性化的设计。

面对这样两难的局面，借助掌机的便携性，或许可以轻松解决这个问题。

不需要连续过长的开机时间，不需要电视以及空间的限制，只要电量充足，哪怕旅途之中，玩家都可以随时拿起来玩。心情好了开机刷点素材，脑子通畅了立刻开机解决谜题，或者拿到朋友身边一起探讨通关心得。这都是掌机平台的优势。“《怪物猎人》系列”在掌机领域的成功，已经很好的证明了这一点。

家用机平台上的正统《真·三国》、《塞尔达》等等，以及类似《凯瑟琳》的游戏，其实都是很适合移植的作品。笔者就梦想着有一天能在PSV上玩到《真·三国无双7》、《无双大蛇3》等作品。

其实总得来讲，本人对于业界“炒冷饭”这一行为是比较理解与宽容的。正如菜肴的最终口味如何还是在于厨师手艺，如今厂商就好比餐馆，而制作人就是厨师。店家和厨子只要尽心尽力，站在食客的需求方面多考虑考虑，相信不管是最新鲜的高级食材还是隔夜冷饭，都能做出精美无比的菜式。再挑剔的食客，面对眼前的这道精美可口的“食神鲜虾炒饭”，即使心知肚明其主料是隔夜饭，肯定还是会欣然买单的！

[文：杨江舟]



■如果《凯瑟琳》登陆PSV平台，你是否期待呢？

指问方圆

★MOBILE LAND★

近期最热门的手机并非含着金钥匙出生的iPhone 5，而是诺基亚920，这台搭载WP8系统的旗舰级价格已经稳定，不过相关的应用还比较少，而且价格偏贵。建议想入手的朋友先去国内的大型商场试试再说！值得一提的是，这玩意的港行应用比国行多，想玩游戏的最好优先考虑港行。

iPhone mini将要出炉？

目前智能手机市场上，三星击败苹果成为霸主已经是不争的事实。三星优胜之处在于有针对性的优化改善、细化的产品线布局以及不断创新的管理思维。这些都是三星近年来不可多得的制胜之道。根据某市调机构数据，三星准备在2013年再次拉大与竞争对手的差距，因为其准备在不同的市场板块推出对应的产品。作为三星最大的竞争对手，苹果对其近年来的崛起并非视而不见，它在蓄谋着如何夺回老大位置。

鉴于前阵子三星发布过一台Galaxy mini，苹果也可能在近期公布一台与之相似的型号，姑且先叫着iPhone mini。



有分析师认为，由于目前iPhone 5在市场仍然有很强劲的表现，再加上目前iPhone每年一部的“乔式传统”，所以iPhone mini估计不会在今年上半年急于出现。至于是否会随iPhone 5S一并公布，那就不得而知。

Nexus 4缺货成败笔

以Google名义推出的Android手机Nexus系列是每一个新版本系统的风向标。其所设定的硬件以及软件优化均是后来每个厂商所参考的标准之一。去年推出的Nexus 4由于大打性价比这一王牌，令其在全球范围内大受欢迎。但是，受欢迎也有甜蜜的烦恼，那就是——全球性的缺货。

在各大数码媒体为刚过去的2012做一个年终总结，其中说到2012十大最失望的数码产品，“4太子”以“供货延迟导致经常性缺货”为由登上其中的“宝座”。Google当然明白到Nexus 4的重要性和缺货的严重性，还为此作了道歉，解释这是因为制造商LG太缺货且供货不稳定所致。Nexus 4畅销已经不是一天两天的事，LG追加元部件加紧生产也不是什么难事，那到底是什么原因造成4太子如此严重的缺货呢？

这个问题XDA—Developers论坛的大神们可以做出解答。他们破解了Nexus 4的序列号，并由此推算出产量。根据他们得出的资料，2012年10月LG生产了7万台Nexus 4，11月造了9万台，到了年末的12月有21万台。也就是说总数只有37万台流通在市场上，怪不得如此缺货了。其实明眼人一看就知道，LG旗下的Optimus和Nexus 4有很大的相似度，所采用的元部件应该不会有多大出入。如果部件供应紧张的话，LG有很大可能会优先供应给自家产品先行使用，那么Nexus 4只能变为后备了。其实这种情况从Nexus One由HTC代工就一直存在，一直到三星所代工的两款都没事。为何就在LG这边就缺货呢？这个问题还是留到各位看官思考吧。笔者可以断定的是，LG在系统升级上最为“懒惰”，这次亲儿子缺货又弄得“民怨沸腾”，看来想和Google有下一次合作机会很渺茫。

Nokia行将就木？



说起Nokia，这位手机业界昔日的巨人曾经带给我们许许多多的回忆。俗话说的好，花无百日红，人无百日好。昨天的巨人，今天已是江河日下了。尽管许多Nokia的粉丝还是希望巨人可以凭借WP8系统再战三百个回合，不过部分业内人士却拨了一盘冷水：别说再战江湖了，现在它已经命悬一线，连东山再起的资本也快将耗尽。

在过去两年，Nokia曾经发布了充满创意的N9，稳打稳扎的800，以及令人刮目相看的920等Lumia系列手机，但是巨人还是步履阑珊，不足以脱离困境。在过去的本栏目中，笔者也曾经写过不少Nokia的现任CEO埃洛普关于选择WP阵营的原因以及未来战略的走向的新闻，事实上这对公司内部员工和市场消费者都形成不了足够的信心和效益。现在更有Keepskor创始人兼福布斯撰稿人Tristan Louis表示，在2013年移动通信行业将会有大变动，而主角将会是Nokia。他还预测Nokia会把手机业务分拆给微软和华为，而自己专注于软件和服务。

先不论Louis的论调是否“标题党”，还是真真切切地掌握了某些“重要信息”，从Nokia的过去发展中可以得出结论：WP并不能令它起死回生，大有加速死亡之嫌。笔者不想当事后诸葛，只是以一名曾经的N粉的身分期待巨人能够再度崛起。

iPhone 5风光不再

从iPhone 4S到iPhone 5，许多果粉都会认为这是一个王朝的更迭转换。对于更多的用户来说，这只是一个产品的更新换代而已。果粉们会认为，iPhone已经不只是一台手机，而是他们对苹果，对已故帮主的一种纪念。普通客户就简单得多，手机，好用就行。有目共睹的是，iPhone 5市场口碑不是太理想。

众所周知，自从iPhone问世以来，其成功的商业模式和工业设计都是其巨大成功的必备因素。它为苹果贡献超过半数的利润，带领苹果登上世界第一的宝座。“最佳智能手机”这一头衔在过去数年内从未易主。讽刺的是，到了今天，根据国外媒体报道，无论是一般顾客还是专业人士，其中的大部分人都认为苹果正因为缺乏创新而失去智能手机的优势。

近年来，三星、LG、索尼、中兴、华为等一批批中外后起之秀正在一步步蚕食苹果帝国的市场份额，其中的Galaxy、Optimus、Xperia等系列都拥有把iPhone斩于马下的实力。一些测评人士认为三星的新款手机优于苹果的最新手机，也有很多人预测三星的Galaxy S4今年春季推出之后将超越苹果。更有甚者，有某测评机构的报告称，苹果iPhone 5被评定为最差产品。这是从来未有过的情况。

在最新公布的数据来看，AT&T和Sprint的合约用户中，iPhone 5排名第三位，落后于LG Optimus G和三星Galaxy S3这两款Android智能手机；在最大运营商Verizon的手机销售榜，iPhone 5甚至未能进入前三位，落后于摩托罗拉Droid Razr Maxx、摩托罗拉Droid Razr HD和三星Galaxy S3。笔者认为，苹果落后于三星算是情理之中，但为何连摩托罗拉也比下去，估计就是电池小的原因吧。



android

愤怒的小鸟万圣节版
Angry Birds Halloween

这群快乐搞怪的小鸟对于玩家们来说，就像是老朋友一样，每逢一些世界性的重要节日都会和它们相见。就在几个月前的西方万圣节，小鸟们就忙着和老对手绿猪们为我们献上又一次的“愤怒之旅”。

为了迎合本次的万圣节主题，在游戏场景和道具方面都有了更新，包括滑稽的鬼屋、幽灵砖块、怪南瓜，当然绿猪们也换起装来。在游戏的过程中，除了有新能力的小鸟加入外，障碍中的幽灵砖块是最值得研究的部分。所有的幽灵砖块支撑着木头、铁块，奇怪的是小鸟们能够直接穿过去！那么在考虑飞行轨迹的时候，玩家就必须要把这一点也考虑在内。

废话少说，我们还是快点和小鸟们投入到诡异又欢乐的鬼屋去吧！



android

武士 2 复仇
Samurai II: Vengeance

本作给人的第一印象就是浓重的水墨画风！这样的第一视觉感就令人印象深刻，虽然画风是典型的东方题材游戏，但实际上游戏比较血腥暴力。如果有玩过前作的朋友应该记得，本作的手感及战斗风格虽然不是大作级，也属于中上级别，角色在步行或挥刀杀敌的时候会有一定的“力度”。游戏对于渲染画面的血腥度依然很高，有“断肢”“横劈”等设定，不过这也是系列的特点——刺激与爽快感。在操作方面也进行了很多的改进，使得游戏的战斗操作更为流畅。

游戏的快感主要是战斗方面，解谜部分基本为零。在操作上，本作只要掌握以下几点要诀，那么除了通关之外，还会感觉到某些传统大作的要素喔：

一、滚动：只要角色多滚动，那么敌人的攻击基本上就是给你留出空隙和破绽。



二、背后袭击：一般来说，只要趁敌人不发觉，绕到背后来个突袭就是必杀。如果掌握好敌人攻击的时机又或者是面对复数敌人的话，发动攻击就可以做出类似“一闪”的华丽表现。

三、虽然游戏攻击只有 o 和 x，但是配合得当也可以组合成类似《无双》系列”的连招。

在敌人类型方面，除了常见的剑客之外，弓箭手也挺伤脑筋，如何面对就比较考验玩家们的操作能力了。除了要面对敌人的攻击外，还得解决各种不同的机关障碍，这样游戏的可玩性也得到了提升。而在故事模式之外，还有传统意义上的“生存模式”——DOJO 模式，可以让玩家看看自己的斩杀能力的极限。

iOS

边境之地 传奇
Borderlands Legends

益智 | 语言：英语 | 大小：242MB
开发商：2K Games China | 发售日：2012 年 10 月 31 日
支持设备：与 iPhone、iPad、iPod touch 兼容，需要 4.3 或以上版本

《边境之地》终于登陆 iOS。由于《边境之地 2》自 9 月末发售以来就受到了广大玩家的好评，本作跨平台到最受欢迎的手机平台 iOS 也是迟早的事。和主机版不同，本作是战略 RPG，故事方面将重温一代的剧情，玩家可以扮演 4 位主角，分别是布里克 (Brick)、莉莉丝 (Lilith)、罗兰 (Roland) 和莫迪凯 (Mordecai)，他们各自拥有三项主动技，下面有两个分支且其技能最高能练到 5 级。然后任务是随机，种类繁多，例如 NPC 护卫、防守据点、收集道具等。

本作除了大量的官方关卡外，玩家还可以自定义任务。其内容包括了任务目标，武器配置，敌人数量，掉落物品种类，几乎所有游戏中出现的要素都可以按照自己的喜好进行修改。最具挑战性的就是敌人会因应玩家的等级升高而相应加强，可谓“遇强越强”。值得一提的是，笔者发现有游戏网站推出本作的武器修改方法，本人不赞成修改游戏，但从侧面看，本作的受欢迎程度可见一斑。

丰富的游戏性，极具挑战的游戏难度，严谨的策略，对系列有爱的玩家，试问你们还有什么抗拒的理由呢？

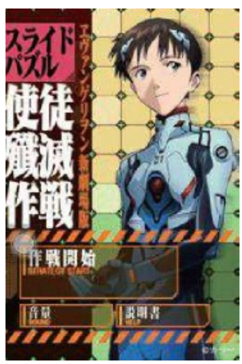


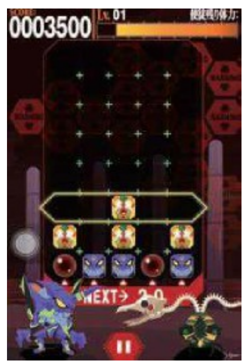
iOS

EVA 三消 使徒歼灭作战
EVA スライドパズル 使徒殲滅作戦

益智 | 语言：日文 | 大小：18MB
开发商：MediaMagic | 发售日：2012 年 8 月 25 日
支持设备：与 iPhone、iPad、iPod touch 兼容，需要 4.0 或以上版本

《新世纪福音战士》影响了一代动漫迷的成长，其相关游戏从来就没有消失过。第三部新剧场版《Q》公映，商家没理由放过这么一个大好宣传机会。游戏中玩家可以选择驾驶 EVA 初号机、零号机、二号机甚至是五号机。本作是一款益智的三消游戏。何谓三消？其游戏方法和经典的俄罗斯方块基本相同，但本作和其他一般的三消难度有所增强。玩家只能够横向移动一行，在连续消除障碍时还能够 combo，对使徒实施加成伤害。这样的设定不仅增强了难度，也激发了玩家们的挑战欲。本作人设采用了可爱的 Q 版，因此对 EVA 迷甚至一般女性玩家有着相当的杀伤力。





邪魔院



小编带你走进日本

冬天或许并不是一个适合旅行的季节，但心情却很容易在寒冷中沉淀，这样会让我们察觉到身边一些未曾发现的景色。即便再小的惊喜与快乐，在此时也感觉到分外的温暖，这便是属于冬日的幸福，只要用心就能体会。本期我们的阳光成员光之虹将继续带着大家在东瀛游走，让我们开始旅程吧！

东瀛风采

行走在东京——穿越在2.5次元

之前为大家介绍了东京两处圣地巡礼的场景，不知道大家有没有遇到自己心仪的场景呢？近年来赴日旅游的价格几乎是越来越便宜了，像笔者之前9月份办理个人旅行这样的行程，13天的行程大概花费了8000元左右(不含个人购物)，机票是打折机票，宾馆是青年旅店，虽然谈不上奢侈，但也可以说一路舒舒服服。所以只要能够合理安排好行程，去日本痛痛快快的玩上几天给自己放松一下，也的确是一个不错的选择呢！下面继续接312期为大家介绍日本圣地巡礼，本期会继续为各位带来两处经典的场景。 文：光之虹

第三站：《穿越时空的少女》

——想要用 Time Leap 去挽回我所珍视的人，Time waits for no one。

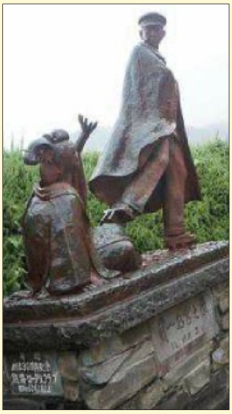
地点：中野区哲学堂公园、上落合2町目“中景商友会”

推荐：★★★★

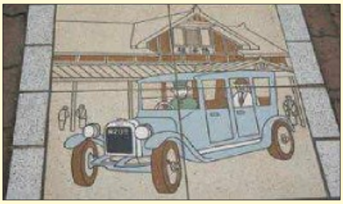
日本著名小说家简静康隆的作品《穿越时空的少女》自从1965年面世以来，一直受到无数人的追捧，在80年代的时候还被改编为电影与电视剧播放。可是，我们这次说的作品则是根据2006年上映的动画电影版为原型，相比小说中本部作品的世界观被设定在了2006年的东京，全片围绕着“紺野真琴”这个高中二年级的女孩子所展开，值得一提的是原作小说中的女主角也在这部剧场版中登场。

想要在东京寻找这部故事的舞台稍微有些困难，其中剧中几位重要角色经常打棒球的舞台处于东京中野区的哲学堂公园附近，各位可以利用JR山手线在高田马场站换乘西武新宿线，然后再坐到新井药师前站，在此站下车后从北口出去，沿着铁路向西来到中野通路的交叉口再右转直走就能看到棒球场了。随后沿着路边的河一路前进来到附近的中井站，就可以看到车站前的商店街招牌「中井商友会」，这个就是剧中每到4点都会出现小人报时的范本，我们的女主角也就是在这里发现自己拥有了时空跳跃的能力。从商店街穿出来后来到山手通路，在道路的右侧就可以看到小说家“林芙美子纪念馆”，而剧中真琴家的外观，有一部分就是按照这座纪念馆所建。

由于这条路线有些偏僻，建议大家前往巡礼的时候一定要带好地图，提前查阅路线。如果能赶上一个阳光明媚而又不是太热的日子的前往的话，那真是再好不过了。一条条错综复杂的小路真的会让人有一种穿越的感觉。













第四站：《新 Love Plus》

——与你在一起的3年里，我们来过这里无数次。而今年我收拾好行囊，来到这无比熟悉的小城。

地点：东日本静冈县热海站

推荐：★★★★

提到《Love Plus》这款游戏，相信不用说什么各位也一定知道接下来要介绍的地点是哪里了吧？Konami的恋爱游戏从心跳回忆开始就一直被宅男们膜拜，而到了《Love Plus》中，由于转换成个人女友的模式导致大量死宅靠着这款游戏找到了生活的全新目标(误)。虽然我嘴上这么说，不过也是和爱花认真地相处了好久，所以一直都对在游戏中出现过的“热海”十分感兴趣，无论多少人推荐我去伊豆那边我也没有动摇硬是在行程中添加了热海这一站。

从东京站出发的话，共有两种搭乘方式，各位如果预算富裕的话可以搭乘JR东海道线的新干线列车，只要45分钟左右就可以从东京到达位于静冈县内的热海，不过价格也同样令人兴奋，大概要4000日元左右。当然有快车就会有慢车，同样从东京站出发的东海道本线，各站停车到达热海虽然时间需要2个小时，但是价格却只需要1890日元，如果是上午前往的话还可以从车窗外看看沿途相模湾美丽的景色。

热海是一个极小的城市，不过因为有著名的温泉和沙滩所以很多日本人也会到此来度假。市内的一些宾馆也会有各种一日游提供，像《LP》中的“花の妖精”餐馆也是真实存在的，热海城和初岛也都可以前往游览，所以建议各位有条件的话可以在此小住一夜。



猎人训练营

又和大家见面了，最近各位猎人们有没有好好的刷怪物做装备呢？最近关于《MH4》的情报越来越多了，不知道猎人们心里的狩魂是否又再度燃起了呢？本期为各位猎人们带来的装备虽然有些另类，但是都是十分实用的混装，这两套衣服分别是专门利用 BUG 卡冥海龙的火属性弓箭套和高强度输出的爆破双刀套。下面，就让我们一探这两套装备的究竟吧。

★实用输出套装推荐





龙人族工坊

高输出爆破双刀配装

装备名称			
装备名（日文）	装备名（中文）	装备数值	装备孔数
破岩双刃アルコバレノ	【破岩双刃】	–	–
ミラアルマフェイス	【炼黑射手头】	攻击 +2、本气 +3、不动 +3、耐力 –2	2 洞
アビスメイル	【冥海龙剑士身】	气力回复 +2、水流 +2、刀匠 +2、达人 –3	1 洞
アビスアーム	【冥海龙剑士手】	气力回复 +1、刀匠 +3、达人 –4	3 洞
アビスフォールド	【冥海龙剑士腰】	气力回复 +3、水流 +4、刀匠 +3	–
アシラＸグリーヴ	【青熊剑士脚】	胴系统倍化	–
龙の护石	【龙之护石】	爆弹强化 +10、气力回复 +6	–

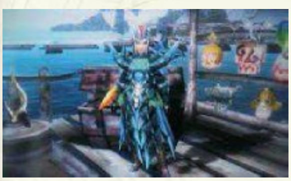
装饰品		
装备	装饰珠	装饰数值
武器	–	–
头	刚体珠【1】X2	不动 +2、防御 –2
身	刚体珠【1】	不动 +1、防御 –1
手	刚体珠【3】	不动 +4、防御 –2
腰	–	–
脚	–	–
护石	–	–

装备数值
攻击：413 爆破属性攻击：320 防御：510
耐性：火【–15】水【13】冰【–5】雷【14】龙【–24】
发动技能：耐力急速回复、金刚体、真打、炸弹人、见切 –1

装备详解

爆破属性在本作中利用自身超强的攻击，恐怖的输出占据了猎人们心中的一席之地，而双刀中又以碎龙双刀最为凶狠。乱舞时高几率的爆破属性叠加会使战斗得心应手加轻松自在，本次为大家带来的装备就是专门围绕着这把双刀所做出的。大家都知道耐力对于使用双刀的剑士有多重要，鬼人化之后耐力迅速下降，而“耐力急速回复”就可以轻松地将耐力回满，至于“真打”这个技能则是包含了“攻击力 UP【大】”和“斩味 +1”这样的技能，能够大幅度提高攻击和将武器斩味提升至紫斩，双刀有了这些还要什么呢？“金刚体”可以有效的防范大部分怪物的龙吼、风压、水流，而且一些怪物的刮擦也不会将猎人推倒，增加了进攻的机会。“炸弹人”自然不必多说，提升后的爆破属性能让整场战斗一直处于爆炸、爆炸、爆炸的状态。

优点：攻击力极其恐怖，4 人如果团战选择同样服装的利用道具流可将怪轻松消灭。
缺点：没有回避型的技能，有一定几率出现负会心。





BUG 冥海龙弓箭专用配装

装备名称			
装备名（日文）	装备名（中文）	装备数值	装备孔数
凤凰が体现セシ弓矢	【呈现凤凰之弓】	–	–
シルバーンルキャップ	【银火龙射手头】	痛击 +3、火属性攻击 +4、贯穿弹强化 +2、回复量 –3	1 洞
シルバーンルレジスト	【银火龙射手身】	痛击 +1、贯穿弹强化 +2、回复量 –2	3 洞
アグナＸガード	【炎戈龙Ｘ射手手】	痛击 +3、火属性攻击 +2、通常弹强化 +2、燃鳞 +1	3 洞
ラギアＸコート	【海龙Ｘ射手腰】	蓄力缩短 +1、痛击 +2、填装数 +2、特殊攻击 –2	3 洞
ガンキンＸレギンス	【爆锤龙Ｘ射手脚】	胴系统倍化	–
王の护石	【王之护石】	火属性攻击 +5、采配 +1	2 洞

装饰品		
装备	装饰珠	装饰数值
武器	–	–
头	制雷珠【1】	雷耐性 +2
身	短缩珠【3】	蓄力缩短 +4、体术 –2
手	贯通珠【3】	贯穿弹强化 +4、反动 –2
腰	制雷珠【1】X2、短缩珠【1】	雷耐性 +4、蓄力缩短 +1、体术 –1
脚	–	–
护石	制雷珠【1】X2	雷耐性 +4

装备数值
攻击：199 火属性攻击：500 防御：308
耐性：火【11】水【–20】冰【2】雷【17】龙【10】
发动技能：火属性攻击强化 +1、贯通弹 贯通矢 UP、雷耐性【小】、弱点特效、集中

装备详解

不知道各位猎人们有没有在刷冥海龙的时候很费劲，起码笔者由于身边的猎友总是凑不齐 4 个人，所以经常会出现想要某种素材却因为怪物过于强大而打的十分艰难，冥海龙就是标准的例子。由于其全程的战斗都在水中，加上冥海龙坚硬的身体和大范围的高伤害攻击，所以单刷它一直都是我的弱项。冥海龙的武器和装备效果十分完美，但是素材的怨念程度却比一般的怪物高了许多，这就让战斗增添了更大的难度。不过好在打冥海龙的场景中存在 BUG，利用 BUG 将冥海龙卡住以后，除了电球吐息之外，冥海龙的所有攻击都会无效化。这个 BUG 点就是击龙枪台子的后面（具体位置请在互联网搜索相关视频），而这套装备也就应运而生。由于卡住冥海龙之后除远程武器之外近战武器全部攻击不到，所以首选就是炼黑龙的火属性弓箭，超高的属性伤害和强劲的贯穿攻击用来打弱火并且身体极长的冥海龙再合适不过了。而弱点特效和集中这两个技能则会大幅减少战斗时间，一般来说一只冥海龙单人只要在 12 分钟左右就可杀死，只要注意好站位和血量就连猫车也不会坐。至于“雷耐性【小】”这个技能则完全看猎人们自己的喜好，如果觉得对付冥海龙没有信心，那就穿雷耐性强化的装备，因为这样即使是电球吐息也只会打下一半的血，如果注重攻击的话，就将制雷珠换成火攻珠，这样火属性攻击强化就会加到 2，会大幅提高攻击力。当然，喜欢偷懒的玩家也可以将“弱点特效”换成“攻击力 UP”，这样省下不少瞄准的时间。

优点：火属性攻击强劲，一段蓄力为贯穿 LV4，打身长的怪物有奇效。
缺点：打击面单一，主要用来 BUG 卡冥海龙，防御略低。



蜜蜂般勤奋的格斗家

专访台湾格斗达人GamerBee

去年夏天，我在ChinaJoy索尼展台遇到GamerBee，他受邀参加SCE举办的《街霸对铁拳》争霸赛，但说实话所谓比赛更像是他的个人表演，稳健的操作、华丽的连技让人赏心悦目，即便是亚军，与他的实力差距也十分悬殊。作为格斗爱好者我与他交谈了几句，他在圆刚科技的经纪人了解到我们是大陆游戏媒体之后非常热情，说如果要采访小向，可以提供方便。“达人来了”开张后，这位格斗达人也就顺理成章地成为了座上嘉宾。而这次负责采访的是同为《街霸》玩家的伽蓝，据说他还和小向交过手哦！



相信对“《街头霸王Ⅳ》系列”（街头霸王以下简称“街霸”）有所关注的玩家都一定听说过GamerBee这个名字。GamerBee本名向玉麟，熟悉他的朋友都亲切地叫他小向，他是一位土生土长的台湾小伙，同时也是近年冉冉升起的一颗格斗新星。2010年他自费参加美国最大电玩比赛EVO(Evolution Championship Series)并击败美国著名格斗选手Justin Wong后一炮而红，他使用的主要角色Adon也成为了GamerBee的标志之一。自此之后，GamerBee收到多场国际大赛的邀约，并于同年连续在美国的Season's Beatings Redemption以及澳洲第一大电玩赛事Shadowloo Showdown的《超级街霸Ⅳ AE》项目中获冠，奠定了他在《街霸》领域的地位。后来得到台湾采集卡生产商圆刚科技的赏识，成为全球为数不多的全职电子竞技选手。

小向在成名前也只是一名普通玩家，基于对电玩游戏的浓厚兴趣，曾担任连锁街机厅储备干部以及游戏杂志编辑等职务，虽然后来转职到饭店担任夜班接待员，但他从未放弃成为电子竞技选手的梦想，也正是这份坚持与努力使其收获了今天的荣耀。小向能从基本由日美统治的《街霸》项目中脱颖而出实属不易，下面就让我们一起认识一下这位国际知名的格斗达人吧！

GamerBee主要战绩

2009年	
8月	日本斗剧《街霸Ⅳ》项目台湾代表
8月	台湾Aztec联赛《街霸Ⅳ》项目年度冠军
2010年	
7月	美国EVO2012《超级街霸Ⅳ》项目第5名(总参赛人数1500人)
10月	美国Season's Beatings Redemption《超级街霸Ⅳ》项目冠军
12月	法国Bushido Impact《超级街霸Ⅳ》项目冠军
12月	澳洲Shadowloo Showdown 2010《超级街霸Ⅳ》项目冠军
2011年	
6月	澳洲Shadowloo Showdown 2011《超级街霸Ⅳ AE》项目第5名
2012年	
4月	日本MixUp Night《超级街霸Ⅳ AE2012》项目冠军、《街霸对铁拳》项目亚军
5月	澳洲Shadowloo Showdown 2012《街霸对铁拳》项目冠军、《超级街霸Ⅳ AE2012》项目第5名
6月	美国East Coast Throwdown 4《VR战士5》项目冠军、《街霸对铁拳》项目季军、《超级街霸Ⅳ AE2012》项目季军
7月	美国EVO2012《超级街霸Ⅳ AE2012》项目亚军

伽蓝：小向你好，向大家简单介绍一下自己吧！

向：大家好，我是圆刚科技的职业电竞选手，专长是格斗游戏，现在主要是以《街霸Ⅳ》为主要参赛项目。我参赛的ID是“GamerBee”，其实这个ID没有很深的涵义，就是希望自己成为像蜜蜂一样勤奋认真的玩家。

伽蓝：你接触格斗游戏类型的游戏多久了？

向：从小学五年级开始的话，已经超过20年了吧，第一款接触的格斗游戏是《街霸》初代。

伽蓝：原来是个格斗游戏老玩家！我知道之前你已经是台湾著名的格斗高手，但真正走入人们视线的应该是EVO 2010上你与美国高手Justin Wong的那一战，此后你和你的主力角色Adon就为世界范围的《街霸》玩家留下了深刻的印象并迅速走红，能谈一谈当时的感受吗？

向：当时打赢Justin Wong之后并没有很激动，但就会觉得“啊，我达成这次目标了”的放心感。成名之后第一次感受到原来擅长格斗游戏也是一种不输给其他项目的专长，而借助名气也让我认识了世界各地的朋友，看过许多国家的风景，这是最令人开心的吧。然而也有负面的，就像成名之后，你每一场的对战都会被别人放大，要坚持住自己对格斗游戏的理念也让我痛苦过一阵子。

伽蓝：此后现在的东家圆刚科技就找到你了吗？

向：圆刚科技跟我接洽是2012年年初的事，当时我在帮台湾的格斗游戏论坛“TWFIGHTER”做每星期固定的网络直播节目，刚好我用的就是圆刚生产的产品，但有一个技术上的问题无法解决，因此就试着联络圆刚寻求帮助，后来他们就带着一个新发售的产品来找我就解决了，彼此还交换了许多游戏界与采集卡的想法，后来可能是觉得我除了玩游戏之外还有许多想法可以帮助圆刚，才正式招揽我进入公司。

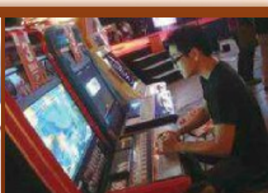
伽蓝：可以为大家介绍一下作为职业选手的工作内容吗？每天的练习时间是多少？另外，赞助商为你取得好成绩会提供怎样的帮助？同时会有成绩上的压力吗？

向：一般来说我在公司里主要就是练习格斗游戏，给予公司产品的使用心得与建议，然后试着在网络上推广“圆刚科技AVerMedia”的品牌，并且活用知名玩家的身分做行销。圆刚科技对我很不错，单就2012年内就足足送我出国参加了八九次比赛，可以想像这个花费其实很高……但我很幸运，我的主管其实对我很有信心，所以基本没有给我压力，反倒是自己很担心比赛失利在公司就会像米虫一样没用。（笑）

伽蓝：在加入圆刚科技成为一名职业选手前，可以和大家分享一下你的生活经历吗？因为据我了解



▲上海ChinaJoy上举办的《街霸对铁拳》争霸赛中当之无愧的冠军。



▲参加日本斗剧时在现场，就连野战都打得全神贯注，旁若无人！



▲包揽《铁拳TT2》项目金银铜的选手……当然是借来拍照而已啦。

你初次参加 EVO 2010 时可是自费的，这个门槛对大部分格斗爱好者来说有点高啊……

向：在 2010 年出名之后，开始有一些海外比赛的邀约，于是就把工作辞掉过了一年多流浪格斗家的生活（笑），主要就是靠比赛的奖金过活。但其实 2011 年并不是很顺利，我花光大半的存款，惟一收获的大概就是旅游经验和结交了许多朋友，这也证明了有赞助商才能安心的当职业选手的道理。话说回来，虽然去一趟美国要花不少钱，但对于格斗游戏的爱好者我建议还是应该去这个目前全世界最大的格斗盛会看看。

伽蓝：你已经数次应邀前往大陆与内地的《街霸Ⅳ》玩家对战交流，你觉得大陆玩家的整体水平如何？有没有给你留下很深刻象的选手？

向：我觉得大陆玩家的整体水平比台湾要来得更高，玩家的基数和平均水平都比台湾高。要谈印象最深刻的话就是小孩了吧，他的实力很强。

伽蓝：其实某次你应邀来到大陆时，我也曾与你交手，结果当然就是……（笑）说回正题，那么在世界范围内，有哪几位《街霸Ⅳ》高手让你印象特别深，期待与之交手或再次交手？

向：其实这两年在世界各地比赛，应该大多数的世界级高手我都有对战过，其中有输也有赢。当然最期待能再次交手的应该是日本的梅原大吾（隆）和韩国的 Infiltration（豪鬼），因为我觉得跟他们对战都会让我有更多的进步。

伽蓝：如果在比赛中遇到完全陌生的对手时，你会怎样去应对？

向：先执行基本的角色对策，然后尽可能在短时间内抓出对手的习惯，再用针对性的打法破解。

伽蓝：说说最近的比赛吧，我留意到你在街霸 25 周年的比赛中，在败者组对阵日本著名豪鬼 Tokido 时临时舍弃了主力 Adon 换上了 Yun，这出乎了所有人的意料，在失利后有不少人认为你若继续使用 Adon 应该会更好，当时是出于什么样的战术考虑？

向：会使用 Yun 是因为我在这两年里已经有超过六七次败给豪鬼的经验，我个人认为如果豪鬼知道正确的角色对策，Adon 是非常不利而且胜算相当低。所以为了往后长远打算，我想准备 Yun 来当做豪鬼的对策。

伽蓝：除《街霸Ⅳ》外，最近你在《街霸对铁拳》项目上也有出色表现，但是这款游戏似乎在全球



▲做个像勤劳的蜜蜂一样勤劳的游戏人是小向一直以来的游戏理念。



▲街霸25周年亚洲赛区亚军，瞧这令人眼红的奖金……

范围没有得到预期的欢迎，你如何评价这款游戏？你是出于个人喜好，还是为了比赛而接触这款游戏的？对于即将发布的《街霸对铁拳》Ver.2013 补丁又有什么样的看法？

向：虽然说一部份是为了比赛，但最主要的原因是我本身就很喜欢《街霸》和《铁拳》这两款游戏，虽然它并不受大多数玩家的喜爱，但它还是有不少乐趣，只要跟厉害的玩家对战就会很好玩。就个人而言，我对 2013 补丁还没有太多的想法，主要是我想等到实际玩过之后再做评论，但我很期待它的调整，希望它可以变成一款人气游戏，这样才会有更多的人玩！

伽蓝：大陆的玩家经常能在日本的格斗游戏网络直播节目“TOPANGA TV”“颜 TV”等街霸网络直播节目中看到你，发现你的日语真不错，是什么时候练就的一身外语水平？

向：我从小时候就对外语有兴趣，最早是在高中时期有学过基本的日文，实际变得流利是我在饭店工作之后才有比较多的机会练习和进步。再有就是之后经常出国比赛，也让我有更多的机会练习日文，而且现在我的英文也达到可以跟一般人沟通无碍的程度。

伽蓝：这是对“玩物丧志”吃果果的反击啊！那么在研究“《街霸》系列”的格斗游戏之余，你目前还有接触其他什么格斗游戏吗？比如目前比较热门的《铁拳》、《苍翼默示录》等。

向：我现在有接触的格斗游戏是《铁拳 TT2》《死或生 5》以及《VR 战士 5》等，其实我对 3D 格斗游戏还蛮喜欢的，但是因为现在是以《街霸Ⅳ》为主，所以练习的时间并不多，因此也不是很强。

伽蓝：格斗游戏之外，你平常还会玩其他的游戏吗？毕竟你也曾经是我们的同行啊！

向：我如果有空的时候会玩一下《英雄联盟》，但我是台服排位积分只有 1300 的路人（笑），其实以前我几乎什么游戏都玩的，但自从踏入社会之后，工作和生活压缩了很多时间，只能选择专心玩一两款游戏，当初会开始《街霸Ⅳ》也是因为它的网络对战很方便。

伽蓝：在格斗游戏玩到一定程度后，有没有希望自己的意见被游戏制作人采纳，而让自己喜欢的作品变得更好？你觉得一款成功的格斗游戏，需要具备那些方面？

向：有的时候的确会对游戏有很多想法，但因为怕自己不客观，所以对于提出意见没什么信心（笑），但是如果是真的觉得应该要改进的，我也是会提出意见，就像我曾经在 2011 年的时候当面向制作人小野义德抱怨《超级街霸Ⅳ AE》太不平衡，后来他真的推出 2012 版并且在与我碰面时特意跟我说制作小组是有反省的，哈哈。我觉得成功的格斗游戏，首先要有吸引人的角色和招式，对战时的效果要让人觉得痛快，要有足够的深度让玩家研究，对战要有刺激感才能让玩家为之疯狂，剩下的还有运气，有时候一款格斗游戏会大受欢迎，运气成分也很重要。

伽蓝：在你看来，成为格斗达人最重要的因素是什么？例如是否需要天赋，有没有性格原因，或者说天赋与性格在成功过程中占多大的比例？

向：如果真的想要成为格斗的达人，最重要的是竞争心，即使对手再强也会想要一直努力打败他，这样才会用心去钻研和练习。其他像是知识、技巧都可以借助上级玩家的指点得到帮助，但惟一要靠自己的就是想要变强，或是想要打败某人的决心才能坚持下去。我个人认为天赋可以帮助你比别人更快掌握诀窍，但真正会爬到巅峰的人都是努力不懈的人，就有一点像是“学无止境，不进则退”的感觉，我遇过各种格斗游戏的顶尖玩家，他们都有一套自己的想法，因此不能够单纯的划分天赋和性格比例，总而言之每一个人都为了成为最后站在舞台上的冠军而付出了很多。

伽蓝：说得实在太好了！那么请你为广大格斗游戏爱好者分享一些心得吧，比如有没有让菜鸟快速提高胜率的办法？

向：尽可能的收集资讯，像是角色对策、上级技巧之类。也可以请上级玩家帮你看看你的打法还有哪些可以改进的地方，当然不是听听就好，要配合大量的练习让身体记住这些动作，实战中由于紧张要注意的地方很多，没办法做多余的思考，一些基本的动作或是连段，要练到身体可以无意识的执行，实战中才会派上用场。

伽蓝：在这新的一年里，你有什么计划呢？

向：2013 年上半年度，圆刚科技预定要推出一款新的采集产品“Live Gamer Portable”，它是专门设计用来采集各种游戏平台的游戏画面，而且便携型很好可以带着跑，我对这款产品很有信心，除了比赛之外我希望可以多向大家推广这款产品，然后拍一些游戏教学影片，偶尔开直播让大家笑一笑之类的。至于比赛的行程目前还没有预定要去哪，但我还是会努力的练习，尽量能为华人再多赢几个冠军。


▲衷心祝愿小向在今后的比赛中再创辉煌，为国人乃至全球华人争得殊荣。

读编往来

兰州市耿家庄邮局99号信箱
游戏机实用技术杂志社

邮编：730000 Email：ucg@ucg.cn

《游戏机实用技术》新浪微博
http://weibo.com/ucgucg
《游戏机实用技术》腾讯微博
http://t.qq.com/ucg2011



插画：木仙

★下期就是一年一度的《游戏机实用技术》春节合刊。按照惯例，年鉴、盘点、魔鬼辞典、索引这些内容是必不可少的，攻略方面有着《鬼泣DMC》这样的给力游戏，至于其他内容大家也可以期待一下。相信也有不少读者此时正处于水深火热的备考阶段，这里先预祝大家取得好成绩。至于已经上班的读者们，我们在此祝您年终奖拿到手软！

★不知您对本期杂志披露的2012年度TV GAME大赏媒体评选结果有何感想呢？如果出现不同，其实是很正常的。每个人的兴趣爱好和人生经历都不一样，这就决定了大家的喜好不可能完全一致。其实大赏的主要目的并不在于给一年的游戏排个座次，而是在于将更多的好游戏推荐给大家。至于你玩过这些游戏后是否改变想法，这个并不重要。下期会公布读者评选结果，同时还有大奖披露，不要错过哦！

★有不少读者买书的时候往往是连UCG和《掌机王SP》一起购买，不过最近《掌机王SP》的出刊规律有了变化，请大家留意。《掌机王SP》从Vol.196辑开始大改版，新版将扩容至288页同时附送精美赠品，周期延长到20天一本。每辑收录的游戏特快和攻略研究将更胜以往，在实用性大幅提升的同时，还将带给大家更多精彩的业界新闻、专题企划、游戏系列回顾和精彩特稿，内容更加多元化。各位可要继续支持UCG的兄弟刊物哦！

Email 姚健炜：看了314期的“八卦角”后，我就不信没有一个小编不是用自己的照片做头像的！特别是洛克，心里总觉得他的头像是临时换上去的……

我表示，我QQ还真没用本人照片做过头像，这太不符合二次元生物的生存标准了，最多在群里闲聊扯淡的时候自爆过……

我觉得这位读者是不信你有妹子跟你头像CP。

赶快把你“妹子”QQ交出来，我们帮你把把关。

对对！

把关就把没了对吧……

Email sgair：最近有点忙碌，很久没开邮箱了。偶尔开一次邮箱，发现UCG的回复邮件懒洋洋地躺在收件箱里。12月21号的世界没有按照预定的计划走，用我哥们的话来说就是：“22号我醒来有了这么一个疑问，天怎么亮了呢？不是这么设计的啊！”

转眼间过了新年，春节不远了，春节合刊也近了吧。小编们又要忙了吧？转眼间我也要从玩家转变成游戏的制作人员了。新的生活，新的工作，新的机遇，其中也有新的游戏，新的一年也有新的期待，期待着UCG能带领游戏纸媒来一次逆袭，期待着新的一期能有更高的改变，期待有更好的攻略，期待着来年的UCG，满满期待，继续努力，算是新的一年与UCG共勉吧。

既然大家都幸运地活过了世界末日，就更应珍惜来之不易的生活。不过俗话说，饭要一口一口地吃，路要一个脚印一个脚印地走，新的一年，让我们一起脚踏实地地努力前行吧！

Email 199606174：看到“读编往来”里有小编说买了一款四五千块的1080p投影仪，小弟我也一直梦想用100寸大屏幕玩家用机，希望小编能透露一下型号。

四千多好像没有1080p的哦，最少也要五千多的，大概也就只有宏基这一款可选了，6000以上的话就有好几款可选的了，不过个人感觉区别不大啊，当然，到底耐用度如何那就得用几年后才知道了。

真心羡慕你们这些可以在100寸屏幕上畅玩游戏的汉子们呀！

这种平民级的投影仪稀饭你也可以省吃俭用3个月买一个的。

可是就算省吃俭用3个月把它接回来，也没有那么大的客厅能放得下它，于是我就会想要省吃俭用30年成为房奴，光是想想就叫人不寒而栗。

房奴的悲哀……

Email 对酒当歌：很担心如果我中奖啦，小编打电话找我但是没人接，小编就换下一个怎么办？请告诉我不是这样子的。

这位读者请放心，一旦你被抽中的话，我们会使用各种手段来联系你的，比如每隔5分钟就打一次电话，这种“呼死你”的手法在抽TGS幸运读者时就曾经上演过。电话无人接听是经常会发生的情况，比如没听见或是在上课开会之类的，还有的读者会将陌生来电设为自动屏蔽，这种情况发生时我们会采用发短信或Email通知的形式。但假如你留下的手机号码一直处于关机、停机状态，并且Email联系也没有回复的话，那小编们可就真没办法了哦，所以各位参加大赏抽奖的读者朋友们，一定要保证你们留下的联系方式是可用的，千万别让到手的鸭子就这么飞走哦！

Email ironman021：PSV已经入手，想上PS Store看看，提示要升级，没想到升级要100分钟，郁闷啊！

选择升级PSV的时候会出现三个选项，选最下面连接电脑升级，然后用连接线将PSV和电脑连接到一块，升级速度会提高不少，虽然编辑部里有PSV的人都不知道这是什么原理……

活脱脱的黑科技！

编辑微生活

过度联想

某天下午，一群人在游戏室里看纱迦打着《真·北斗无双》，洛克突然有感而发——

《北斗》里的人实在太不容易了。

此话怎讲？

你看，喝瓶清水就能加无双槽。

世纪末背景嘛，可以理解。

但是“《真·三国无双》系列”里的人就一定要喝酒才能加无双槽啊！这算进化还是退化呢？

反正三国和北斗都是一个世界观的，怎么编都可以。

神马？三国和北斗怎么是一个世界观？

你不知道吗？在《北斗神拳》的前传《苍天之拳》里说了，北斗神拳是在中国的三国时代创造出来的暗杀拳法。

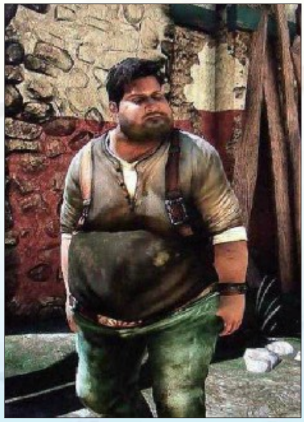
这……

北斗神拳当时分了三个流派，分别是北斗孙家拳、北斗曹家拳，以及……

北斗刘家拳？

没错。

毁三观啊……



E-mail 黑暗射手：各位小编好，我今天只想问一个很客观的问题，编辑部里谁最胖？

伽蓝有小肚子了！迟早变成最胖的那一个！

可惜人家问的是现在，所以你转移不了自己最胖的荣誉。

口胡，稀饭明显脂肪含量比我高！

鉴于我矮你个五六厘米，这平均脂肪含量谁高还真不好说哦。

你们都忘了么，这位读者问的是编辑部，所以美编也包含在内啊，虎背熊腰的一刀战翻你们所有人几条街哦！

胖怎么了？所谓心宽体胖，胖子的坦荡豁达、逍遥自在，你们永远不懂！

Email 天亮说晚安：看完314期的光碟，觉得其实我们的无双总帅最可怜，明明只是打酱油的还被八重樱死咬着不放，难道是八重樱的怨念在平时没有发出来就借此机会发泄么？我好像知道得太多了……（另附，我再也不相信基情了）

悄悄透露一下，每到快要截稿的时候，负责读遍栏目的八老师都会催其余的编辑交稿，纱迦也是其中的一个，不过他交稿的时候总要调戏一下八老师（其实平时没事的时候也要调戏一下，八老师那么可爱，谁路过都想调戏一下的），于是逮到机会的八老师就顺理成章地在编辑部大赛上发泄一下调戏她调戏得最凶的纱迦咯。基情？自从稀饭和洛克喜结连理后，我也再也不相信基情了（躲在墙角画圈圈中）。

荆州 叶钧舞：虽然经常还在玩游戏，不过本人已经大学毕业开始工作了，倒是家中的弟弟还在读高中。老实说，咱兄弟俩年龄差距有点大，对事情看法有点不一样，搞笑的是，他这个当弟弟的学习成绩倒是一流，还经常反过来训我这个当哥的经常玩游戏。虽然知道他也是为我着想，但总是觉得有点怪怪的，倒是我爸妈对这事挺开明的，时不时还要我关照一下弟弟，让他学学怎么玩游戏，放松一下。这可难倒我了，各位小编知道要怎么把一个学霸变成一个玩家吗？

考虑到稀老板就是前度学霸，现在成了个请下女朋友吃饭就哭穷的屌丝，这话太没说服力了。

我怎么记得自己当年身边的朋友混得成功的都是些欺男霸女上课逃学的货色。

其实，你们理解错了“学霸”这个词，这个词用中式英语翻译就是“Learning King”，缩写自然是LK，咱们小编之中谁的名字符合这个缩写来着？

谁啊谁啊？

你啊。Luo Ke的缩写不也是LK嘛。

我了个去，学霸竟然是恶少的别称！

这不科学！

……

Email Baiyunxin：自从把《鬼泣 DMC》试玩版通了 30 遍之后我就越看新版但丁越顺眼，以前那个白发非主流有点跟不上现在的审美潮流了是吧。其实我也可以理解为什么现在还是有那么多人孜孜不倦地黑着《鬼泣 DMC》，毕竟已经开始黑了突然收手多没面子啊，那几个喊着必首发必限定的黑子你们说是吧！

貌似编辑部只有一个人喊过“必首发必限定”，八老师来自动接招吧。

话虽如此，但我没黑过呀，好吧，在《鬼泣 DMC》刚公布消息时我确实是不太满意来着，但之后我还是在杂志上说了不少好话的。

反正再过几天游戏就要发售了，品质到底如何届时就可一见分晓了。话说八老师，你那套“必首发必限定”的《鬼泣 DMC》啥时候能收到呀？让我们也过过眼瘾。

看代购的口风，估计春节前是没戏了，所以只能“你打我看”，就这样。

简直就是禽兽……

郑州市 牛波杰：《黑佬》三部曲果然是坑爹的，游戏界所有的 trilogy 都是坑爹的，说好的三部完结篇，却老是完结不了“最后之战”……不过对吾辈来说在保证素质的前提下演进成永远六年级的“滚筒洗衣机”就再好不过啦（^-^）。

是，不光是游戏界，电影界也是一样，看看那个叫迈克尔贝的就知道了。

不过说实在的，本身一开始定义三部曲就没什么意义，如果真是好作品当然会期望一直有续作出现。

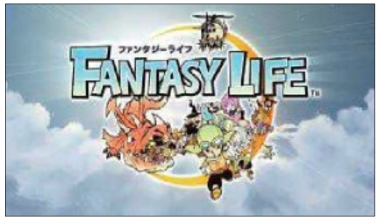
本期流行游戏

《幻想生活》

稀饭、洛克、八重樱

绵羊、蓝绵羊、大型绵羊和各种其他绵羊，这游戏制作人有多恨绵羊……

——对游戏中各个区域的普通小怪都有绵羊感到很绝望的稀饭吐槽道



《瑞奇与叮当 全线突击》

胜负师、狼来了、铃

这游戏太耐玩了，一关得打一个多小时！

——和铃合作攻关时因为不知道要开机关所以卡关的狼来了留





Email 胡搅拌饭：最近在网上看到了一个有趣的说法——预定一时爽，补款火葬场，各位预定了圆神手办的小编们，你们还活着么？

在圆环之理的引导下，每天诚心向我大圆神祈祷 5 分钟就能把饥饿什么的感觉消除掉了……不，应该是满状态原地复活才对。

没有订圆神的人表示毫无压力，但貌似八老师已经气绝了。

每当付余款时，我都会在心中暗暗地咒骂自己“不预定就不会死，为什么就是不明白！”

比起圆神，我觉得还是 3 月即将到来的游戏潮更加可怕一些，估计春节回家拿的压岁钱也只够填上这个坑。

什么！你居然还有压岁钱！！壕无人性！

Email 133：感谢各位编辑制作的“光头 47”的挑战解法攻略，当然因为本人技术问题，全挑战一直无法完成，因此“光头”就成为了我一大怨念。结果我在写这封信的前一晚上，居然梦到了我在“终点”章节里的宾馆里，然后我无聊走动时居然听见从一个小屋子里发出了响声。推开门一看，居然是大光头！光头啊，我知道你是不小心的，我们是自己人我也不会告发你。但你……你狗急跳墙居然把那位黑人大婶的女仆装扒了！还以无口表情、手握钢丝对我说：“主人，要来特殊服务吗？”吓得我从梦中惊醒。其实 313 期里关于战斗奖励的文章也是很有道理的，如果“光头 47”能搞什么“完成 50% 成就解锁泳装”、“完成 100% 成就 47 可以穿女性服装”的奖励，那我们玩家就有动力了！

原本我以为游戏中光头可以穿女装的，结果居然不行，真是太让我失望了！不知道制作方会不会考虑来一套女装 DLC 呢？说不定我会买账呢！

人不可貌相，没想到铃你居然会如此地重口味……

乱讲，这分明是娱乐精神！

Email 张鹏：《王国之心 3D》早几个月就已经入手，但最近才开始玩，不能自拔。碍于强迫症驱使，养圣灵只养 S 级稀有种，不负“口袋妖怪之心”之名。每天就是在不停地刷刷刷，虽然大部分都是在地铁上完成的。现在已经开始补剧情，这个坑到底有多深？

你真是一位勇气可嘉的青年，居然能在对“《KH》系列”并不了解的情况下就一脚踩入这个坑中，勇气实在可嘉。若问这个系列的坑到底有多深，恐怕连野村哲也自己也掉在里面爬不出来了吧，哈哈哈哈。我觉得下述场景是极有可能发生的：20 年后，我一边看着闺女在 PS7 上玩《王国之心 X》，一边絮絮叨叨：“坑啊，满眼都是无底坑啊，我就是被野村爸爸害的呀……”闺女不满地顶了一句：“妈你怎么跟祥林嫂似的，烦不烦啊？让我好好玩行不行？”于是我就闭嘴了。

Email 观是鹰 –Wingo chan：2013 年的话，希望众小编能身体健康（为了更精神的玩游戏，更元气的给我们带来精彩的 UCG！），UCG 广告邀约不断（增加广告页的同时，别忘了加页补给我们！），永远卫冕已然是中国游戏资讯第一刊的荣誉！

另外，对我自己在 2013 年也有个小要求，就是给 UCG 的每一期的“读编往来”写信！看 UCG 四年了，可不会跟你们客气哦，哪里出问题，哪里不满意，我一定下重口，折腾不死你们！哈哈哈哈 ~

为、为什么我觉得倒数第二句话充满了敌意……

杂志有任何问题欢迎读者大人们提出，但还望批评时能手下留情 orz。

Email 静江：据说在刚刚结束的同人志贩售会 C83 上，有人画了《动物之森》的同人志，而且还是成人向的，八、九老师对此怎么看？

大概在这画师眼中这就是名副其实的“禽兽之森”……

连动物都不放过，节操八成已经灰飞烟灭了吧 =___,=。

E-mail 高质量男子：我这几天腰不舒服，去看了回医生，除了发现现在挂号费和药费都已经贵得让我等屌丝快上不起医院外，竟然发现自己年纪轻轻就有了腰肌劳损。不过这说到底也是活该，自己一天到晚不是宅在电脑面前就是躺在床上玩 3DS，时不时地就感到腰部肌肉发硬。当我回到家修养时，百无聊赖地翻起 UCG，突然想起一个问题，小编们不也是在电脑面前一坐就是个半天么，莫非你们的腰也……

我腰不痛，就是脖子经常发酸。

就你那半躺在椅子上的坐姿，能不脖子痛么……不过我也没资格说他就是了，腰肩部经常发硬，偶然需要找按摩师帮忙松动一下。

完全感觉不到这种情况，哥可是经常打篮球的！

可惜打半个小时就气都喘不过来了，太水了，还是像哥一样踩单车健身吧。

我也很想健身啊，但那不就浪费了打游戏的时间么？

你们都太差了，赶紧买个 Kinect，上面有各种成就神作和正 GAME，玩的时候还可以顺便运动身体，游戏锻炼两不误，赢了！

不是每个人都有玩体感的条件啊……

客厅不够大的屌丝羡慕哭了！

Email 棉毛裤：一到冬天，我等居住在长江以南的玩家就终日徘徊在天堂与地狱之间，冷空气一来家里立马变成冰窟，手根本握不住手柄，按键也变得非常僵硬，但又不敢开电暖气，生怕把主机吹出个好歹，只好蜷缩在被窝里玩玩掌机。过几天冷空气一走，立马变回春天，真是苦逼到家了。同在南方的小编们有什么好的应对方法欢迎分享出来，拯救我等在苦海中苦苦挣扎的可怜玩家啊！

深有感触，南方的冬天比北方还不好过，我家冬天温度一般是 –5° ～ 8° ，还没太阳，又潮湿，室内温度有时候还不如室外啊有木有！从北京回来过年的表姐都表示南方的冬天实在太可怕了。我在家过年的时候，一般就看看电影补补新番，几乎不把手拿出口袋玩游戏，就算玩，也是玩电视游戏，因为可以把无线手柄放到被窝里操控，至于掌机和手机？再见！





Email 邪王真言：又到了一年一度的“刷新稀有装备”的时刻了！每到此时，我体内的勇者之血就会不由自主地沸腾了起来，佛祖啊，请赐给我一位巨乳 360 娘吧！有没有什么能提升掉率的饰品或是手段吗？莫非是要先连续买 10 年 UCG 把好感度冲满？求官方攻略教程！

原来 X360 还有这种属性？！

这位读者的发言深得我心！

稀饭，原来这就是你喜欢 X360 的理由吗！

喜欢有什么错，不如说，正因为我也是一位勇者，所以才会喜欢！总帅，您说是不是这个理？

拜托不要把我擅自扯进你们的妄想世界中……

楼上几位明显偏题了好不好，人家读者想要了解的是大赏抽奖的攻略。

这个嘛，虽然连买杂志的确有助于提升好感度，但很遗憾，这对于抽奖概率是没有任何加成的……

不过我发现最近读者们刷好感度的方式越来越有创意了，比如今天收到的这封信，里面夹了一张 10 元的港币和两张 5 角钱的人民币 orz。

这算是行贿吗，给这位读者跪了。

福建 格斗家梅露露：看了稀饭写的《末日游戏生存手册》，除了感叹原来在灾难中求生时有这么多窍门外，也有了一个疑问，如果这次特企中写的四种灾难都同时发生该怎么办？先是全球爆发生化危机，然后是各国政府乱扔核弹来试图解决问题，然后因为核爆而引发的地震，最后两极冰层因为被核战争波及而融化，淹没了整个地球，这时候我们要怎么活下来？

认真的回答部分——既然你已经列出了这些事件的发生顺序，你可以顺序地参照手册中的步骤来求生，而且里面许多内容是通用的。吐槽的回答部分——孩子你有多恨这世界啊啊啊啊啊啊？

其实我挺赞同的，有时候觉得这个糟糕的世界还是早点挂掉吧，留下我一个人跟圆神双宿双栖多好！

这负能量快漫出来的发言是怎么回事！

只要和真爱在一起，世界毁灭又如何。

楼上那个晒妹的给我差不多一点！

老实说，与其等世界沦落到这个地步，倒不如早点多吃几顿饱加净实在啊，来，大家走你！

E-mail 贾勒元：我一直觉得小编形象有带小萌物的小编造型都挺有幻想风格，例如华尔兹的是他的分身，宇宙人踩的似乎是他自己做的机器人？至于铃的左臂里冒出来的太阳花，应该是她自己养的口袋妖怪吧（笑），然后，我突然发现，完全走真实系的稀饭好违和啊！但转头一想，也不对，稀饭的狗狗耳朵这么长，莫非可以像小飞象一样飞起来？这是什么品种的狗，教练我也想养一头！

对啊！我也想养一头，如果我家 Woody 也能飞，就不用辛苦遛狗，每天打开阳台让它飞完自己回家就行了。

等等，我记得你遛狗是为了让它撒尿和拉屎吧，那它如果能飞，岂不是……

小胜以前用的尿布还剩下一些，要不我给你家 Woody 穿上？

那是画师特意夸张了狗狗的特点而已啦……实际上我家的耳朵也就刚刚到下巴左右，不但不能飞，还经常搞得狗狗的耳朵不通风，臭臭的，要不时不时清洁一下，好不麻烦。

那你就更应该训练它学会用耳朵飞，然后它就可以自己给耳朵通风了！

请问要如何训练狗用耳朵飞呢……

抱到阳台上一丢，看它还敢不敢不飞！

（一拳揍飞洛克）以上都是口胡，请大家爱护自己的宠物，不要对它们做些奇怪事情哦。

Email－空条乔班纳 5443：近日 K 记和 M 记的速生鸡事件闹得沸沸扬扬，提醒爱吃洋快餐的小编们一定要小心啊。还有据说北京最近禽流感又出现了，各位吃饭时一定要注意身体。

前段时间还有人传 K 记养 8 条腿的鸡，我反正不信。再说最算小丑和上校倒下去，还有国王可以站起来就够啦。

小丑是麦当劳，上校是肯德基，那国王是谁？

就是你最爱吃的汉堡王啦。

Email－SOS007：最近把积攒起来的那点私房钱都买了《如龙 5》，连续大战好几天终于通关，这次的流程相当厚道啊。话说《如龙 5》这次的新角色品田十分颓废猥琐，比起之前的谷村正义来说实在差太远了。实在很难喜欢上这个角色，小编们觉得呢？

看惯了黑道的打打杀杀，有品田这种小角色在也能给“《如龙》系列”增加一些另类的亮点吧。品田的故事部分整体看是在主线之外，其实单独看会是一个相当不错的部分哦。不过确实相比之下上一代的小警察谷村要厉害不少。

听说这代“风流哥”秋山实力垫底？

秋山在 4 代出了不少风头，还在之前打丧尸。这次不但剧情打酱油，还是所有人中最弱的。人生的大起大落啊。

关于秋山的遭遇，大家可以看本期的光盘……

Email-Desmond Miles：小编们，你们说如果《刺客信条》乱入丧尸元素会发生什么天翻地覆的改观呢？一个阿萨辛用着剑；火枪等道具与丧尸决斗，是不是很棒。还有《孤岛惊魂 3》的主角是不是也属于阿萨辛，不然他怎么会马上就学会战斗的技巧，而且还运用熟练，特别是在看了 314 期那位读者的疑问后我更加怀疑它的世界观！就算再巧也不能巧到这地步上吧。你们觉得呢？

这样的话圣殿骑士怕是必须和刺客联手了。个人虽然也比较喜欢丧尸类游戏，但是觉得这种乱入很“恐怖”，还是不要发生的好……

《孤岛惊魂 3》的主角充其量只是勇士的传人，其觉醒的原因可以参照各类热血漫画中主角突然灵光一现，变成战斗天才的案例。

2012年陪伴小编时间最长游戏是……

Email T-yang：在 2012 年里我玩得最久的游戏不是《生化危机 6》不是《刺客信条 Ⅲ》，也不是《使命召唤》……玩得最久的竟是《孤岛惊魂 3》！自从 2010 年买了 X360，都没试过玩一款游戏一个月，一周目都还没有打过（不包括上学时间）！现在游戏差不多都快全成就了（我不是成就党，所以除不含 DLC 的《生化 5》外其他游戏都没有全成就），可见我对这款贝爷式的游戏是挺喜欢的（这游戏就差没有生吃动物了）。加上这游戏成就不是很难，又不用联网，我肯定要让它成为第二个全成就的游戏！顺便问下，小编在 2012 年里玩得最久的是什么游戏呢？



先前肯定是《战争机器 3》，然后是《马克斯·佩恩 3》和《NBA 2K13》，不过最近《如龙 5》和《COD 黑暗行动 2》大有赶超的势头。明年我觉得肯定会是《GTA》。

《灵魂能力 V》，两个版本光为了成就和奖杯就打了 50 多个小时。然后加上各种练习和比赛的时间，还跑去参加了《斗剧》中国地区预选赛。总用时 100 多小时以上应该没跑。

绝对是《质量效应 3》，原本一款偏线性的美式角色扮演游戏是不会花上玩家太多时间的，不过系列特色之一就是大量的 DLC，所以到现在为止我已经在每个单机 DLC 上花了不少额外的时间，加上本作新加的网战是抽奖制的，为了抽出新角色，我只能时不时上去打几把赚点钱抽箱子，这一来二去的，游戏时间就噌噌地上去了，虽然肯定比不上某些就硬要你投入时间的刷刷刷型游戏，但就我个人来说，也只有玩了一整年的《辐射 新维加斯》能够击败这个记录。

因为工作的关系游戏时间被分散了，不过时间最长的显然是《刺客信条 Ⅲ》。为了制作攻略，英文版和中文版都要玩，而且两个版本的存档又不通用，所以投入了相当多的时间。

这个还真蛮难统计的，去年内《王国之心 3D》、《勇气原点 飞翔妖精》和《跃出 动物之森》都超过了 100 小时，但如果单纯是统计“玩”的时间而不算上“挂机”时间的话，应该是《勇气原点》吧，我花了大概 20 小时把所有角色全都练满了等级和职业……

《怪物猎人》，各种《怪物猎人》……虽然其他游戏也陆陆续续玩了不少，但光一个《怪物猎人 3G》就有 100 小时以上了，所以还是这货了……

绝对是《马克斯·佩恩 3》，不仅单机打了好几个周目，而且因为买了季卡，所以 DLC 地图出来后都一直在打，遗憾的是当初说好的 New York a Minute Hardcore 至今未通……

《无尽传说 2》，这游戏白金的路程就如名字一样是个无尽传说……

如果你喜欢 UCG，不要容忍任何一个缺点；如果你讨厌 UCG，请在这里发泄你所有的不满！

本期大奖 1名



北通潘多拉PS3/PC智能手柄

一等奖 2名



北通动力堡垒移动电源

二等奖 3名



北通源动力便携充电器

三等奖 10名



北通原生铜USB数据线（苹果/安卓/迷你）

12A互动信箱礼品名单

大奖 北通潘多拉PS3/PC智能手柄

常州	李震岳

一等奖 北通动力堡垒移动电源

本溪	张忠斌	北京	王壮飞

二等奖 北通源动力便携充电器

宜昌	刘青松	武汉	陈思思
湖州	张子平		

三等奖 北通原生铜USB数据线

平顶山	徐秋炎	岳阳	周心全
昆明	张宗邦	深圳	王生弘
柳州	吴　裕	银川	刘光伟
上海	李平壤	保定	辛　鉴
广州	陈东继	泰安	张桐柏

本期问题

1. 说说你眼中本期杂志的优缺点。
2. 你是否欢迎光盘高清化，请说明原因。
3. 一年一度的春节合刊在即，如果你希望看到什么内容，请在此提出。

（本期互动信箱抽奖活动截止 2013 年 1 月 20 日，平信快递以发件日为准）

友情提示：如果只对某一主机的周边感兴趣，请在来信中特别注明，我们会尽可能地为你调配。

1 电子邮件：ucg@ucg.cn
2 邮政信件：兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社 邮编：730000

Email 恋姬无双主人公：我一直很好奇，在小编们心目中，哪个游戏角色才是最强的？我印象中应该没有比遇神杀神的奎爷更强更狠的角色了吧？

这问题好难回答，有的角色根本就不在一个系统内，如果以最近大家玩过的《PS 全明星大乱斗》来说，到底是奎爷强还是但丁强还真不好说。

绝对是但丁强！

因为他不穿上衣么？

那只穿个裤丫的奎爷明显战翻但丁几条街！

新作里可以穿兜裆布的桐生一马应该可以称霸地球了吧！

我想说的是，如果以布料的稀少程度来论强悍程度，几位换了泳装的《DOA 5》女角色们应该可以称霸全宇宙吧？

你们这楼歪得太恶心了！

勘误

由于印刷错误，314 期杂志“读编往来”的中奖名单出现了问题。其中中奖期数应为 11B，奖品设置应为“大奖 北通潘多拉 PS3/PC 智能手柄；一等奖 北通动力堡垒移动电源；二等奖 北通源动力便携充电器；三等奖 北通原生铜 USB 数据线”。我们已将正确的奖品寄出，特此致歉，并向指出此问题的读者表示感谢！

一刀有话说 Vol.69（特别版）

2012~2013 年度的“游风艺苑”月度最佳作品评选活动顺利进行了近一年，目前活动剩余了最后 1 轮，也就是 2013 年 2 月的评选。鉴于下期 2B3A 将是春节合刊。而我们的赞助方“友基科技”将会继续赞助这一系列活动。因此，2 月和 3 月评选将合二为一。参评对象为 2 月和 3 月共 3 本杂志刊发的 24 幅稿件。而具体评选方面，除了 UCG 编辑提供评选意见外，我们的官网（ucg.cn）投票系统也将对来自读者和网友的看法加以统计，从而评出更令人信服的月度冠军。

奖品设置方面，友基科技将负责提供旗下的新款数位板产品作为月度最佳作品的奖品。此外，我们还设立了的数量不等的参与奖，未获冠军的优秀稿件作者将会得到价值 30 元左右的各类精美 ACG 周边书籍。



具体到 2–3 月份，奖品设置如下：

优胜奖（2 名）：Rainbow 3 数位板（全新上市，价值 799 元）
参与奖（16 名）：精美 ACG 周边书籍（价值 30 元左右）

另外，在活动接近尾声时，将会像往年一样，以每月入围但未获得月度冠军的优秀稿件为范围，进行“无冕之王”的评选，奖品同样相当丰厚。因此，未能在月度评选中夺冠的朋友，千万不要灰心。是金子总会发光的，好作品始终会脱颖而出的。OK，大家赶快把自己最得意的作品发来吧！

小编寄语

EDITOR'BBS

努力工作，拼命玩！



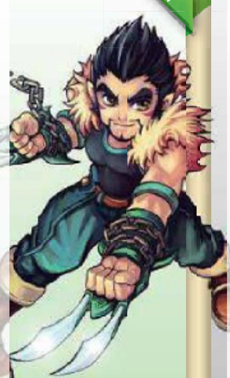
下一次PSV开机大概就是玩《肮村正》了……

摄影：八重樱

狼来了

【生活】单身后，过节什么的偶尔会触景生情，每每在编辑部的聊天软件里提到单身这事，纱迦、胜负师、洛克和稀饭都会意味深长地说：享受单身生活。确实，单身后有种无拘无束的感觉，也可以肆无忌惮地加班到深夜，不过看到打折电影票以及一些二人同行一人免单的优惠活动，还是会有种蛋蛋的忧伤。焦头烂额的2012过去了，期待2013。

【游戏角色】个人比较偏爱个性强烈、爱恨分明而且很能打的女性角色，最好是那种表面上很强势、女王但内里有温柔或娇弱一面的类型，比如《Kunoichi忍》里的绯花、"《鬼泣》系列"里的翠西/露西亚/Lady、《灵魂能力》里的艾薇、《天诛》里的彩女等等，附加条件：外形上不能太"爷们儿"。说到这里，就不得不提近来毁三观的一件事，首先《尼尔》这游戏我没打，之前朋友打的时候就凑热闹看看，觉得里面的音乐挺棒，而且有个白发的御姐也符合我的审美，然后近来不知道怎么扯到这个游戏的时候，我说我挺喜欢这个御姐的，于是纱迦将设定集里的真相告诉了我……我勒个去再也不相信爱情了！



本期个人签名

有去泰国只看风景的吗？

纱迦

☆2012大赏的读者投票已经结束，大家可以去ucg.cn查看结果。其中大家票选的PS3、X360、跨平台、3DS、PSP五机种最佳游戏，本人全部于2012年认真玩过，对自己的眼光颇感得意。惟一错过的是PSV，希望2013年PSV能够给我一个购机的理由。其实我个人是属于只要有本命游戏就一定捧场的玩家类型，可惜PSV上面至今没出过一个这样的游戏……

☆《真·北斗无双》全成就了。老实说这应该是高清主机上最差的一作《无双》了，游戏更接近于动漫改编游戏的平均素质，而不是《无双》的平均素质。特别要喷的是X360版的读盘速度，虽说很多《无双》如今不出X360版比较遗憾，但如果是《真·北斗无双》这种素质，真不如直接让PS3独占算了。

☆Nokia 920越看越心动，不过价格委实高了一点儿，手上的HTC Titan虽然玩游戏卡而且又不能升到WP8系统，但毕竟买了58个游戏而且还有一半没打完，等全部打完之后再说吧……其实这58个游戏都是我精挑细选出来的成就神作，难度低，耗时短。之所以到今天都没打完，是因为我只挑出行、就餐之类的空闲时间来打。毕竟手机游戏的意义就在于比掌机更高的便携性，像家用机一样专门抽时间来打的话就有些本末倒置了。不过听说编辑部的某土豪准备截稿后就要出手购机了，真是……

☆虽然一月新番还没看多少，但已经开始热切期待四月新番了。四月新番实在太精彩了，光是本命作就有3部，分别是《蔷薇少女》、《天才麻将少女》以及《恶魔高校D×D》。当然一月新番也有素质不错的，个人最期待的是《花牌情缘》的续篇。某恶少（和某土豪是同一个人）妄图剧透，没想到我也一直在追漫画，当即落荒而逃，乐死。



本期全成就游戏

生化危机6
（DLC补完）
真·北斗无双
极品飞车 地下狂飙
（WP版）
Wordament
（iOS版）
吃豆人锦标赛豪华版
（WP版）

给



最近身体状况出问题不断，不停地在被传染感冒与康复中无限循环，老毛病头疼也开始频繁发作，算是把这几个月一直忙得没空头疼的帐全都补上了。由于手头还有工作要做，因此不能在这个时候倒下，我过年回家就安心养病得了，悲惨的人生……

今年过生日收到了好几张游戏，不过最为意外的是然还是《战国BASARA》的高清合集，特别是看到一代封面的时候，高中时期的一些往事开始浮现在眼前。现在回想起来，很多往事都算是宝贵的回忆，不过怀旧这事情，适度就好，过分地活在过去对自己一点好处也没有。当然我不是说游戏，而是说往事什么的。

生日当天收到了很多祝福短信，其中四五条都是母亲大人发的，以往的生日她都会原创一些超有文采的短信，今年由于换了安卓4.0的机型，因此发短信变得不适应，简单的"生日快乐"四个字后面跟了大量不知是乱码还是什么的符号，而且还重复发送了好几遍……近日她正在备斗新版《PVZ》的全成就，经常打电话过来问满足了要求为何不解成就之类的问题，看来有必要跟她弄个PSV版的《PVZ》来玩玩了。

NOW PLAYING

《刺客信条III》、《如龙1&2 高清合集》、《黑色洛城 年度版》

星夜



★先广告一下，《游戏·人》49辑即将上市，这次真是截完UCG立马截《游戏·人》，把小编和美编们都累得够呛，辛苦大家了。不过想想年底大假马上就要到来，瞬间就觉得舒坦了不少。迫于成本压力，新年起《游戏·人》价格小涨，还望诸位读者大人谅解。

★天气冷了，早上起床真是要命啊。不过现在儿子的哭声已经能当闹钟用了，每天都是差不多的时候被儿子吵醒。嗯，真是从娃娃起就养成上班族的作息规律了。

★现在好友空间和朋友网上的同学相册基本上全都是娃娃的照片，果然大家都是差不多时间生娃的啊！从这些照片上深深感觉到一代新人换旧人，有了小孩之后，就更多地是为下一代而活着了。从儿子到父亲，完成了这个角色转换之后，人生就进入下半场了……

本期个人签名

被某人4万多的尼康D3闪瞎双眼。

华尔兹



※某日接到一神秘电话，对方上来就说“XXX啊（对方知道我名字），好久不见啊。”我说：“你谁啊？”对方答曰：“你不记得我了？你听我声音像谁啊？我过两天去你那啊？”我说：“哦，我想起来了，你是诈骗犯吧？”之后对方立即挂断了电话……

※工作以后运动的时间太少了，于是家里购入了脚踏健身器，花了不到300就这样可以边打游戏边蹬车，非常带感。

※这期做完之后将开始我的DLC补完计划，之前的《马克斯佩恩3》、《无间龙头》、《生化危机6》、《光环4》虽然都已经全成就，但后续的DLC都基本没时间碰。而《COD黑暗行动Ⅱ》就只差两个网战成就就全了，我的完成率又要接近全满了。

本期个人签名

3月即将到来，到时候有什么你们都懂的。

胜负师



［铂］这期遇到一件很有戏剧性的事儿。《PS全明星大乱斗》制作团队的一位女设计师圣诞假期来中国旅游，买了一本UCG，看过“编辑部大乱斗”后十分意外，也很高兴，便主动与我们联系。交流中我给游戏提了不少意见，并把自己制作的连续技影像（本期光盘中有收录）赠送给制作团队。制作方非常希望了解中国玩家对游戏的反响，同时期待与UCG的进一步合作。

［金］这次的热血最强各位看了之后感觉如何？感谢“杨威利de红茶”同学热心推荐这样高水准的作品。如果你身边有达人，不妨也来联系我们。

［银］1月4日，为了个“爱你一生一世”（201314）的好彩头，各地结婚排起了长龙。其实急个啥，明年不是还有“爱你一世一生”（201413）吗？再说了，再美丽的誓言，如不能遵守那也只是谎言罢了。

［铜］胜子语录：运气不好，我在新年第二天就感冒了，左眼流泪不止。儿子看到了问我，爸爸男子汉是不是要坚强？我说是啊！儿子说那你别哭了，我给你个糖吃吧！

本期个人签名

《落叶归根》是首好歌！——云迪

九兵卫



【BBCP】看完一些《BBCP》街机版的对战影像之后更加喜欢椿和新加的十六夜了，到时候就拿这两个角色做主力了。说这作是目前最华丽最好玩的2D格斗游戏也不为过，可惜家用机版最晚可能要等到今年夏天了，煎熬ing……

【红白】今年的红白歌会槽点不少，除了没什么新意的选曲，个别歌手唱功退化的“破音”演出也让观众大跌眼镜。虽然作为FANS可能看得不痛快，转念一想其实也能接受，完全真实的演唱比起国内“假唱”、“对口型”横行的娱乐圈要有诚意的多，个人观点。

【电音】最近非常沉迷Perfume的歌，MV和演唱会也看了很多，电音配上舞蹈和激光效果实在太梦幻了，好想去现场看一次他们的演出。TT

本期个人签名

2012年过的还是蛮开心的，跨年也不错，明年要更加努力^_^

洛克



近日一好友和我诉苦，他认为有些游戏的“DLC”和“游戏更新”是一个挺害人的玩意，虽然它们会带给玩家更刺激、更好玩的内容和更高级的装备，从而延长游戏的寿命，但也有可能意味着你当前的努力在更新后变得一文不值，这就导致他在得知游戏将有更新后干脆采取“放置PLAY”的态度：“反正现在努力的结果到时候也没什么作用，现在为什么要努力？”对于此现象，我的态度是——玩游戏的，别让游戏玩你！

进入12月后气温急剧下降，估计不少北方的读者都觉得南方冬天好过，其实不然，南方普遍潮湿，而且没有供暖，有时候往往室内气温比室外还低，潮湿的空气让你穿多少衣服都觉得冷。当然，最糟糕的是——洗了一星期的衣服还晾不干啊有没有！早上起来地板上都是水啊有木有！冬天打电话时候耳朵被冰的不行啊有木有！说好的全球变暖哪去了混蛋！

NOW PLAYING

《抢车票OL》

宇宙人



★截稿前两天下班之后抽空跟隔壁《棋魂志》的海蓝一起去把团神亲自“迎接”了回来，顺便在店里手滑了只泰叶超可动粘土，虽然感到无上的满足，但代价就是才发工资瞬间就回到发工资前的状态了。回想起一个星期前，我趁着元旦回老家跟一家人出去吃了顿还算丰盛的晚餐，当我准备埋单的时候爷爷却阻止了我并说了句：“这顿用不着你给钱，你还是留着将来成家用吧。”……我再一次感到压力山大orz

★截稿前不久C83也不知不觉结束了，不过因为各种原因（上个月入了PSV+这个月的团神）只关注了一下那些自己最有爱的。本命歌姬叶月ゆら的新专辑有点令人失望，但还是有一首《蜜药ランガ－ジュ》让我Loop了好几天。《Rose Guns Days》第二季至今还没看到有人放流，不过第一季我也就看了开头就坑了，看来龙骑士07自海猫和彼岸花都扑了之后人气有点一蹶不振了。

★《东方心绮楼》的试玩版也在C83期间发布了，不过这个空战系统真有点难适应，感觉吾等键盘党越来越没地位了。从目前来看TH12、13很多角色都有机会参战，这意味着有一大堆老角色要被砍掉？嘛，砍谁都可以，但记得给我留个早喵跟图书！

本期个人签名

实验证明，一瓶好的酱油可以把一盘煮得很烂的菜变好吃，于是这个月就用酱油拌饭吧！

稀饭



【游】当我在游进一个隐秘洞穴，却差点被一头鳄鱼吞掉后，我已经彻底爱上《孤岛惊魂3》这个游戏了。但正如伽蓝同学所吐槽的那样，帧数是硬伤啊。果然想玩一个画面够牛逼的沙箱，还是只能等《GTA Ⅴ》么。

【剧】某洛克从我电脑上拷了目前播了九集的《绿箭》后，没几天就开始问第十集什么时候播了，各位还没看的读者，你们懂的~~

【书】一边断断续续地看《血誓》，一边在放假回家时看劳伦斯·布洛克的雅贼系列的第九本《麦田贼手》，不知不觉，已经快把新星出版社的雅贼系列收全了，下一个目标是把同一位作者的睡不着的密探系列也收全。

【画】超级英雄题材落在日本漫画家手里会有什么样的表现？看看《光速21号》的作者村田雄介的新作《一拳超人》（One Punch Man）就可以大概知道答案了，这部漫画的搞笑程度是近年看过的漫画中最高的一部。

NOWPLAYING

《孤岛惊魂3》、《幻想生活》

+NEW GAME SCHEDULE+

新作发售表

本表所收录的游戏发售时间为 2013.01.08-2013.12.31

红色字体为注目游戏
橙色字体为下载游戏
蓝色为不同区域版本

■ 推荐度由高到低依次为 S、A、B、C 级。

迈入全新的 2013 年，作为玩家的我们将迎来下一个轮回，原本需要等到“来年”的游戏如今已经变得近在咫尺，甚至下个世代的主机和软件也不再遥远，这将是一个充满希望的年份。1 月份虽然除了老卡的《鬼泣 DMC》之外并没有什么大作，但接下来的两个月无论是掌机还是家用机都会迎来不小的发售高潮，《死亡空间 3》、《潜龙谍影崛起 复仇》、《战神 非凡》、《孤岛危机 3》等等，款款都是不容错过的佳作，届时还请大家关注我们的杂志啦！

Nintendo 3DS

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2013 年 2 月					
7 日	勇者斗恶龙Ⅶ 伊甸的战士	ドラゴンクエストⅦ エデンの战士たち	Square Enix	角色扮演	日版
21 日	MAGI 起始的迷宫	マギ はじまりの迷宫	NBGI	动作角色扮演	日版
28 日	触摸侦探 滑子菇栽培	おさわり探偵 なめこ大繁殖	Success	益智	日版
28 日	龙珠英雄 究终极任务	ドラゴンボ－ルヒ－ロ－ズ アルティメットミッション	NBGI	动作冒险	日版
2013 年 3 月					
5 日	恶魔城 暗影之王 命运之镜	Castlevania: Lords of Shadow – Mirror of Fate	Konami	动作	美版
7 日	哆啦 A 梦 大雄的秘密道具博物馆	ドラえもん のび太のひみつ道具博物馆	FuRyu	文字冒险	日版
14 日	超级机器人大战 UX	ス－パ－ロボット大战 UX	NBGI	策略角色扮演	日版
2013 年 4 月					
11 日	卡片战斗先导者 驾驭胜利	カ－ドファイト！！ ヴァンガ－ド ライド トゥ ビクトリ－	FuRyu	桌面棋牌	日版

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2013 年夏	怪物猎人 4	动作	2013 年内	真・女神转生Ⅳ	角色扮演
2013 年内	逆转裁判 5	文字冒险	2013 年内	莱顿教授与超文明 A 的遗产	文字冒险
2013 年内	海王	动作冒险			

Wii U

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2013 年 2 月					
31 日	真・北斗无双	真・北斗无双	Koei Tecmo	动作	日版
2013 年 3 月					
12 日	异形 殖民陆战队	Aliens: Colonial Marines	SEGA	主视角射击	美版
26 日	雷曼 传奇	Rayman Legends	UBI	平台动作	美版
2013 年 4 月					
5 日	超凡蜘蛛侠 终极版	The Amazing Spider–Man	Activision	动作	美版

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2013 年春	Wii Fit U	体育	2013 年内	猎天使魔女 2	动作
2013 年内	皮克敏 3	动作	2013 年内	勇者斗恶龙Ⅹ 觉醒的五大种族	角色扮演

PLAYSTATION Portable

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2013 年 1 月					
17 日	数码宝贝冒险	デジモンアドベンチャ－	NBGI	角色扮演	日版
24 日	樱花庄的宠物女孩	さくら庄のペットな彼女	角川 Games	文字冒险	日版
24 日	银魂双六	银魂のすごろく	NBGI	桌面棋牌	日版
31 日	加速世界 加速的顶点	クセル・ワ－ルド —加速の顶点—	NBGI	策略	日版
31 日	机装猎兵 EX	机装猎兵ガンハウンド EX	G.rev	动作	日版
2013 年 2 月					
7 日	英雄 VS	ヒ－ロ－ズバ－サス	NBGI	动作	日版
14 日	战斗机器人之魂	バトルロボット魂	NBGI	动作	日版
21 日	魔法与科学的群奏活剧	とある魔术と科学の群奏活剧	NBGI	文字冒险	日版
21 日	Fate/ 新章 CCC	フェイト / エクストラ CCC	MMV	角色扮演	日版
28 日	境界线上的地平线 携带版	境界线上のホライゾン PORTABLE	角川 Games	角色扮演	日版
28 日	初音岛Ⅲ Plus	D.C. Ⅲ ～ダ・カ－ポⅢ プラス～	角川 Games	文字冒险	日版
28 日	迷宫探索者 2 王立图书馆与魔物的封印	ダンジョントラベラ－ズ 2 王立图书馆とマモノの封印	Aquaplus	角色扮演	日版
28 日	光明方舟	シャイニング・ア－ク	SEGA	角色扮演	日版
2013 年 3 月					
14 日	刀剑神域 无限时刻	ソ－ドア－ト・オンライン —インフィニティ・モ－メント—	NBGI	角色扮演	日版

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2013 年 4 月	七龙战记 2020– Ⅱ	角色扮演	2013 年内	召唤之夜 5	角色扮演
2013 年内	噬神者 2	动作			

PLAYSTATION VITA

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2013 年 1 月					
24 日	魔眼凝望	デモンゲイズ	角川 Games	角色扮演	日版
24 日	限界凸骑 怪物卡片对决	限界凸骑 モンスタ－モンピ－ス	Compile Heart	桌面棋牌	日版
24 日	樱花庄的宠物女孩	さくら庄のペットな彼女	角川 Games	文字冒险	日版
31 日	战极姬 3 横断天下的光与影	战极姬 3 ～天下を切り裂く光と影～	SystemSoft Alph	策略	日版
2013 年 2 月					
5 日	狡狐大冒险 时光大盗	Sly Cooper: Thieves in Time	SCE	动作	美版
7 日	三国志 12	三国志 12	Koei Tecmo	策略	日版
28 日	闪乱神乐 少女们的证明	闪乱カグラ SHINOVI VERSUS —少女达の证明—	MMV	动作	日版
28 日	忍者龙剑传 Σ2 Plus	NINJA GAIDEN Σ2 Plus	Koei Tecmo	动作	日版
2013 年 3 月					
7 日	灵魂献祭	ソウル・サクリファイス	SCE	动作	日版
7 日	心灵传说 R	テイルズ オブ ハ－ツ R	NBGI	角色扮演	日版
14 日	命运石之门	STEINS；GATE	5pb.	文字冒险	日版
14 日	命运石之门 比翼恋理的爱人	STEINS；GATE 比翼恋理のだ－りん	5pb.	文字冒险	日版
20 日	死或生 5 Plus	DEAD OR ALIVE 5 PLUS	Koei Tecmo	格斗	日版
20 日	梅露露的工作室 Plus 艾兰德的炼金术士 3	メルルのアトリエ Plus ～ア－ランドの炼金术士 3 ～	Gust	角色扮演	日版
20 日	海贼无双 2	海贼无双 2	NBGI	动作	日版
28 日	胧村正	胧村正	MMV AQL	动作	日版

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2013 年春	瓦尔哈拉骑士 3	动作	2013 年春	灵魂献祭（中文版）	动作
2013 年内	噬神者 2	动作	2013 年内	最终幻想Ⅹ	角色扮演
2013 年内	终极地带 高清合集	动作	2013 年内	龙之皇冠	动作角色扮演

PLAYSTATION3

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2013 年 3 月					
15 日	狙击手 2 幽灵战士	Sniper: Ghost Warrior 2	City Interactive	主视角射击	美版
15 日	鬼泣 DMC	DmC: Devil May Cry	Capcom	动作	日版
17 日	梦幻俱乐部 ZERO 特别纯洁版	ドリームクラブ ZERO Special Edipyon！	D3 Publisher	文字冒险	日版
22 日	天堂杀手 地狱诅咒	Painkiller: Hell & Damnation	Nordic Games Publishing	主视角射击	美版
24 日	神明与命运革新的悖论	神様と運命革命のパラドクス	日本一	角色扮演	日版
29 日	杀手 47 高清合集	Hitman HD Trilogy	Square Enix	动作射击	美版
31 日	加速世界 加速的顶点	クセル・ワールド —加速の頂点—	NBGI	策略	日版
2013 年 2 月					
5 日	死亡空间 3	Dead Space 3	EA	动作射击	美版
5 日	狡狐大冒险 时光大盗	Sly Cooper: Thieves in Time	SCE	动作	美版
12 日	异形 殖民陆战队	Aliens: Colonial Marines	SEGA	主视角射击	美版
12 日	泥浆摩托 FIM 世界巡回赛	MUD – FIM Motocross World Championship	Milestone S.r.l	竞速	美版
19 日	孤岛危机 3	Crysis 3	EA	主视角射击	美版
19 日	孤岛危机 3	Crysis 3	EA	主视角射击	中文版
19 日	潜龙谍影崛起 复仇	Metal Gear Rising: Revengeance	Konami	动作	美版
28 日	真・三国无双 7	真・三国无双 7	Koei Tecmo	动作	日版
28 日	真・三国无双 7	真・三国无双 7	Koei Tecmo	动作	中文版
28 日	车轮之国的向日葵少女	车轮の国、向日葵の少女	5pb.	文字冒险	日版
28 日	MuvLuv Alternative：Total Eclipse	マブラヴ オルタネイティブ トータル・イクリプス	5pb.	文字冒险	日版
28 日	超时空要塞 30 连接银河的歌声	マクロス 30 ～银河を系ぐ歌声～	NBGI	动作射击	日版
2013 年 3 月					
1 日	地铁 最后之光	Metro: Last Light	THQ	主视角射击	美版
5 日	古墓丽影	Tomb Raider	Square Enix	动作冒险	美版
5 日	古墓丽影	Tomb Raider	Square Enix	动作冒险	中文版
5 日	职业棒球联盟 13	MLB 13: The Show	SCE	体育	美版
7 日	初音未来 女歌手计划 F	初音ミク — Project DIVA — F	SEGA	音乐	日版
12 日	战神 超凡	God of War: Ascension	SCE	动作	美版
14 日	恶魔战士 复活	ヴァンパイア リザレクション	Capcom	格斗	日版
14 日	王国之心 HD 1.5 ReMIX	キングダムハーツ -HD 1.5 リミックス-	Square Enix	动作角色扮演	日版
20 日	魔界战记 D2	ディスガイア D2	日本一	策略角色扮演	日版
20 日	海贼无双 2	海贼无双 2	NBGI	动作	日版
26 日	战地双雄 恶魔联盟	Army of Two: The Devil's Cartel	EA	动作射击	美版
26 日	生化奇兵 无限	BioShock Infinite	2K Games	主视角射击	美版
2013 年 4 月					
23 日	死亡岛 洪流	Dead Island: Riptide	Deep Silver	动作冒险	美版
25 日	英雄传说 空之轨迹 SC：改 高清版	英雄传说 空の轨迹 SC：改 HD EDITION	日本 Falcom	角色扮演	日版
25 日	命运石之门 线形拘束的树状图	STEINS；GATE 线形拘束のフェノグラム	5pb.	文字冒险	日版
2013 年 5 月					
7 日	末日余生	The Last of Us	SCE	动作冒险	美版
7 日	末日余生	The Last of Us	SCE	动作冒险	中文版

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2013 年春	火影忍者 疾风传 终极忍者风暴 3	动作	2013 年内	最终幻想 13 闪电归来（中文版）	角色扮演
2013 年内	乔乔的奇妙冒险 全明星大乱斗	动作	2013 年内	苍翼默示录 刻之幻影	格斗
2013 年内	失落的星球 3	动作射击			

XBOX360

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2013 年 1 月					
15 日	狙击手 2 幽灵战士	Sniper: Ghost Warrior 2	City Interactive	主视角射击	美版
15 日	鬼泣 DMC	DmC: Devil May Cry	Capcom	动作	日版
22 日	天堂杀手 地狱诅咒	Painkiller: Hell & Damnation	Nordic Games Publishing	主视角射击	美版
31 日	纯爱舞蹈社 Bitter	ラブ☆トレ ～ Bitter ～	Boost On	文字冒险	日版
2013 年 2 月					
5 日	黑帮之城	Omerta: City of Gangsters	Kalypso	模拟经营	美版
5 日	死亡空间 3	Dead Space 3	EA	动作射击	美版
12 日	泥浆摩托 FIM 世界巡回赛	MUD – FIM Motocross World Championship	Milestone S.r.l	竞速	美版
12 日	异形 殖民陆战队	Aliens: Colonial Marines	SEGA	主视角射击	美版
19 日	孤岛危机 3	Crysis 3	EA	主视角射击	美版
19 日	孤岛危机 3	Crysis 3	EA	主视角射击	中文版
19 日	潜龙谍影崛起 复仇	Metal Gear Rising: Revengeance	Konami	动作	美版
28 日	MuvLuv Alternative：Total Eclipse	MuvLuv Alternative: Total Eclipse	5pb.	文字冒险	日版
2013 年 3 月					
1 日	地铁 最后之光	Metro: Last Light	THQ	主视角射击	美版
5 日	古墓丽影	Tomb Raider	Square Enix	动作冒险	美版
5 日	古墓丽影	Tomb Raider	Square Enix	动作冒险	中文版
14 日	恶魔战士 复活	ヴァンパイア リザレクション	Capcom	格斗	日版
19 日	战地双雄 恶魔联盟	Army of Two: The Devil's Cartel	EA	动作射击	美版
19 日	战争机器 审判日	Gears of War: Judgment	Microsoft	动作射击	中文版
26 日	生化奇兵 无限	BioShock Infinite	2K Games	主视角射击	美版
2013 年 4 月					
23 日	死亡岛 洪流	Dead Island: Riptide	Deep Silver	动作冒险	美版
25 日	命运石之门 线形拘束的树状图	STEINS；GATE 线形拘束のフェノグラム	5pb.	文字冒险	日版

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2013 年春	怒首领蜂 最大往生	射击	2013 年春	火影忍者 疾风传 终极忍者风暴 3	动作

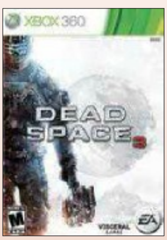
Wii

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2012 年 2 月					
8 日	我们歌唱 80 年代	We Sing: 80s	Nordic Games Publishing	音乐	美版

02.05 死亡空间 3

攻略预定

多机种 动作射击 ■EA ■对应机种为 PS3/X360 推荐度 B

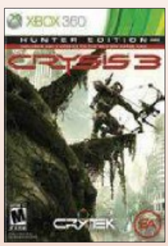


《死亡空间》已从当初的黑马发展成为坐拥百万粉丝的大作，在《死亡空间 3》中，玩家将继续扮演倒霉的工程师 Iassac 在太空间进行他的恐怖之旅。也许是为了缓解这款游戏的恐怖感以吸引更多玩家尝试，本作中玩家不再是孤身一人，名为 John Carver 的同伴将会出现，在系列首次出现的联机合作模式中，两名玩家可以分别扮演 Iassac 和 John 共同对抗恐怖的敌人。同时在联机合作中，名为幻觉系统的设计又使同伴定位在一个并非绝对可靠的位置上，很好地在多人合作与恐怖感之间作出平衡。

02.19 孤岛危机 3

攻略预定

多机种 主视角射击 ■Ubisoft ■对应机种为 PS3、X360 推荐度 A



本作是秀引擎大作《孤岛危机》系列”的最新作。游戏一如既往在画面上下了十二分功夫，就像制作人说过的，本作的画面将榨干本时代主机的极限。在本作中纽约已经被 Nanodome 包围，整个纽约已经变成满是树木的城市。玩家将继续穿上纳米服，与外星人展开战斗。值得注意的是，游戏中主角 Prophet 将与大家熟悉的 Psycho 联手作战。除了单机模式外，扼杀大量时间的网战也是本作的特色之一。如果你是位画面至上的玩家，这款《孤岛危机 3》便不可错过错过的作品。

02.19 潜龙谍影崛起 复仇

攻略预定

多机种 动作 ■Konami ■对应机种为 PS3、X360 推荐度 S



由原本小岛组开发的《潜龙谍影 崛起》交给白金工作室重新打造而成的《潜龙谍影崛起 复仇》一改”《MGS》系列“的潜入风格，讲由雷电担当主角的本作打造成了一款具有良好手感和爽快打击感的动作游戏。游戏的核心斩切系统被改为斩夺系统，玩家可以消耗电能进入斩切模式，将陷入脆弱状态的敌人切开后取出其体内的电子脊椎，夺取对方的电能。同时游戏又保持了一些系列的特点，例如可以装备和使用火箭炮和手雷等爆炸物，并且在特定关卡可以进行潜入作战，游戏素质令人期待。

由于美版及欧版游戏的发售日经常会出现变动的情况，发售表中美版与欧版游戏如出现与实际发售日期有出入请谅解。游戏推荐中加有“攻略预定”Logo 的游戏代表今后杂志会制作攻略（但不一定是下期）。

游风艺苑

栏目主持 一刀

Gallery of Game Style

UGEE友基 特约

先跟大家说一个好消息，我们的赞助商“友基科技”最近在制作一本数位板绘画作品画集，其中收录了不少曾在本栏目亮相的稿件。届时我们将提供一部分作为纪念品以飨读者，希望大家喜欢。此外，由于今年的春节合刊是2B3A的组合，因此按照以往的惯例，2月份和3月份的评选将会合二为一，进行一次联合评选，而评选的原则就是“参评作品翻倍、奖品数量翻倍”。目前征稿已展开，除了下面这6幅作品外，下期（春节合刊）以及3月B刊的总共18幅作品空缺中，欢迎大家投稿！具体奖项设置请参阅第115页“一刀有话说 特别版 Vol.69”。





常熟·么么的午餐

《怪物猎人3P》的毒狗龙套MM。清新动人的画风呈现了别样的美感。俏皮的猎人装加上纯清的表情体现了女猎人可爱的一面，曼妙的身材和诱人的姿势无不吸引着男性玩家的眼球。

深圳·AsuraBW

《剑风传奇》的格斯无疑是ACG领域最具代表性的硬汉之一，上图这种粗粝的笔法，特别适用于对他的诠释，而且人物面部结构被刻画得非常到位，显示了作者扎实的基本功。



广州·phideas

“开阔的天空，来自地平线的光线，围巾随意飘落，站在微风中的空气感，应该是起笔画的时候的精神状态吧……”以上摘自作者创作感言。本刀补充一点：天儿冷，各位别忘了添厚衣服和围巾啥的。



珠海·陈志远

《末日余生》要到今年5月才发售，但同人图已经问世了，作者不是别人，正是一直以来表现活跃的陈志远同学。左图延续了他夸张却传神的Q版画风，而极生动的表情让作品显得诙谐异常。



成都·王新

作为“《格斗之王》”系列塑造得最为成功的女性角色之一，麻宫雅典娜的人气一直很高。而其同人图也像游戏中那样，多走可爱路线。像左图这种“轻福利”路线的还真是略显奇葩……（稀饭乱入：明明很养眼嘛！）



广州·月の命

“《刺客信条》系列”的同人作品很多，但像上图这张取材自3代的作品一样走风景路线的其实很罕见，而且稿件的完成度不错，观赏性极佳。在心情疲惫的时候看一看，赏心悦目，提神醒脑。

投稿须知

形式主要为单页的故事稿或者单幅画稿；请在画稿背后留下详细的联系地址及真实姓名（Email中也要注明），也请为自己的画稿起一个好听的名字，并讲述一下自己在作画时的感想，一并写在稿件的背后；画稿的题材方面请尽量与游戏有关，也欢迎原创稿件；信件投稿请注明“游风艺苑”收，Email稿件请寄往专用电子信箱 tt@ucg.cn ；稿件刊登后作者可以获得样刊一本，根据稿件水准稿费为40～100元不等，在刊登后一个月之内寄出。最后，欢迎大家踊跃投稿！


生存、探索、战斗、死亡。
辐射、尘埃、闪电、鬼影，
六尺之下，暗流汹涌，战乱不断，地狱人间。
六尺之上，废墟满布，魔怪横行，人间地狱。
地铁 最后之光
Metro: Last Light
机种：PS3/X360
发行：THQ
类型：主视角射击
发售日：2013年3月
昔日莫斯科地铁残骸，
今日成人类最后之光。

PS3专辑 Vol.21

大16开224页+DVD光盘



– 信息集结 –

网罗近期 PS3 热点新闻事件，深入剖析业界动态；

收录最新 PSN 人气下载以及高清蓝光影碟发烧级推荐，将 PS3 变为家庭数字娱乐中心！

– 特企集结 –

2013 年 SCE 第一方动向大调查、PS4——你需要知道的一切！重磅特企深度解析业内动向！

– 劲作集结 –

真・三国无双 7、魔界战记 D2、战神 超凡等众多美日大作情报汇总，带来 2013 年人气新作情报！

生化危机 历代记 高清精选集、真・三国无双 6 帝国、瑞奇与叮当 全线突击、冰河世纪 4 大陆漂移、玩具总动员 热力四射、THQ uDraw 绘图版系列等作品的实用奖杯心得呈上！

– 攻略集结 –

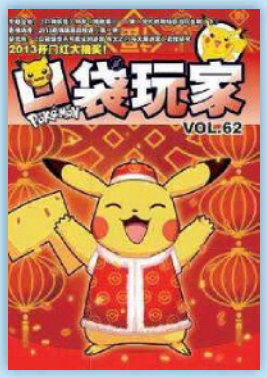
如龙5 圆梦之人 | 第2次机器人大战OG
无尽传说2 | 杀手47 赦免 | 如龙 1&2 高清合集
热门作品彻底攻略

1月20日 全国上市

【实用 DVD 光盘】除带来十余段高清游戏影像、另收录游戏原声与美图、几十个 PS3 特色主题以及特别附赠内容，让游戏生活多姿多彩！

口袋玩家 Vol.62

2013开门红大抽奖，大奖：3DS LL



本辑带来系列正统新作《口袋妖怪 X・Y》及 2013 剧场版的第一手报道。专题企划《第一世代的剧场版与衍生剧（下）》继续回顾 2000~2002 年的三部剧场版。《伟大之门与无限迷宫》研究奉上 DLC 迷宫攻略及全精灵资料。《梦世界全攻略》与各位一起去梦世界收服更多梦特性精灵！《口袋妖怪详尽分析》带来虫系研究！

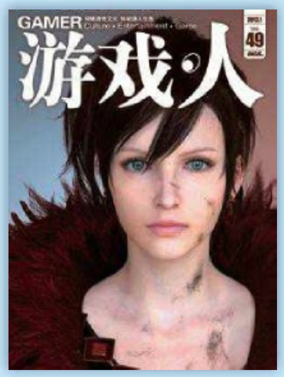
附送精美赠品 / 附送 2012 剧场版中文收藏 DVD

《口袋玩家》DVD 收录：《口袋妖怪 X・Y》预告片 +2013 剧场版特报预告 +《BW》第二季中文字幕动画

1月23日 全国上市

游戏・人 Vol.49

大16开136页+DVD光盘



欢迎来到 2013 次世代主机之年！本辑《游戏・人》将带您预览次世代风采，展现本世代最后辉煌，同时一如既往漫谈游戏历史文化。卷首特稿为 Lancer 最新作《沉没的孤岛》，以全球经济与金融业宏观视野深度解读十几年来日本电器业的沉沦，以及日本游戏产业如何成为被世界遗弃的孤岛。“传世之书”将纪念 Wii U 上市之际顺利完成自己历史使命的 Wii，记录 Wii 的正史，以及从未被披露过的秘密。本辑 DVD 光盘与“热点追踪”栏目同时收录 Square Enix 次世代 DEMO《Agni's Philosophy》的技术解析。“影漫世界”内容空前充实，2012 年精彩影视作品一网打尽。游戏文化多彩世界欢迎莅临！

1月17日 全国上市

3DS专辑 Vol.4

展现3DS魅力的全方位专辑 | 大16开224页+DVD光盘



3DS 在日本本土的销量已突破 1000 万，成绩骄人，完全中文化的神游版 3DS XL 也于去年年底顺利在国内发售。神游版和港版 3DS 有何区别？玩家面对更多的选择该如何取舍？《3DS 专辑》第四辑将在春节的购机热潮到来之前，为玩家们逐一详细解答。此外还有惯例的游戏年鉴、精品游戏的攻略指南和剧情小说等精彩内容，足以满足不同玩家的需要！

– 佳作指南+典藏攻略 –

收录《AKB48 和我》、《电波人 RPG2》等人气作品的上手指南。《跨界计划》、《勇气原点 飞翔妖精》、《立体动物之森》、《口袋妖怪不可思议的迷宫 伟大之门与无限迷宫》等多款大作攻略同样会有所扩充，进一步追加深度研究和官方资料，权威内容值得珍藏！

– 掌机e时代+最强年鉴 –

包含 2012 年 9 月 ~12 月期间在日本和北美发售的 3DS 软件，任天堂 e 商店的下载游戏也不会错过。百余款作品以图鉴的形式清晰呈现，更有小编们的推荐度打分，让玩家们对游戏信息一览无余。

– 游戏剧场 –

大受好评的“游戏剧场”继续带来精彩小说！本次奉上的是“不曾存在的世界——《王国之心 3D》小说之索拉视角”，从索拉的角度为读者展现《梦中坠落》的剧情魅力。

1月17日 全国上市

下期预告

游戏机实用技术 2013年2B·3A
春节合刊

2012年TV GAME大赏
玩家评选活动中奖名单公布

春节合刊保留项目
大年鉴 大盘点 魔鬼辞典
攻略透解 鬼泣DMC